

7915





# శ్రీ శంకరియం (అటల్ బిహార్ వాజ్ పేయి)

రచయితలు : పంతులు విశ్వరదుడు

## TELUGU RULES OF GAMES

FORE WORD AND CORRECTION

BY

**T. SUBBARAMAYYA, B. A., B. Ed., D. P. Ed.**

Regional Inspector of Physical Education.

క్రీడా పట్టికలు,

1-2-12 చోమకనూరు, — హైదరాబాదు-29.

వెల రు. 2-00

# ఆ త పా త లు AATAPAATALU

Recommendation and Special Permission for the Libraries Fund  
and the Games Fund

PROCEEDINGS OF THE DIRECTOR OF PUBLIC INSTRUCTION  
ANDHRA PRADESH, HYDERABAD DN.

*Rc. No. 1553-G 3.61, dated 26-10-1961.*

**Sub: Secondary Education- 'Aatapaatalu' Telugu Monthly of Games and Sports - Instructions to meet the subscription from Games Fund - issued.**

*Read: Again the Director's Proceedings Rc. No. M 4/58 dated 9-7-1958.*

The attention of the undermentioned officers is invited to the Director's Proceedings cited wherein the Journal AATAPAATALU, a Telugu monthly of Games and Sports was commended for use in all the Libraries of Schools, Colleges and public and private Libraries in the State. As the Journal has been doing good service for the cause of Games and Physical Education, they are requested to invite the attention of the Heads of all Secondary and Training Schools - boys and girls under their jurisdiction to the Director's Proceedings cited and advise them to subscribe for the journal meeting the expenditure from the "Games Fee Fund" of the schools.

The annual subscription for the journal is Rs 6/- and and it may be had from The Editor, AATAPAATALU, Kothakota, Madanapalli Taluk, Chittoor District.

**L. BULLAYYA,**  
*for Director of Public Instruction.*



అంకితం



ఆటహాటలు

సచిత్ర క్రిడా మాసపత్రిక

సంపాదక ప్రవాళకులు

శ్రీ కె. యం శంకరరెడ్డిగారికి



# ఆటపాటలు

**Permissions:-**

## LIBRARIES

Director of Public Libraries, Hyderabad-R. C. No. M. 4-58 dated 9-7-58 for all Private, Public, School and College Libraries.

## <sup>6</sup> GAMES FUND

R. C. No. 112-B-53 dated 7-7-58 of the Chief Inspector of Physical Education to meet the subscription from the Games Fund of Secondary and Training Schools.

## OFFICE CONTINGENCIES

R. C. No. 210-M-3-60 dated 5-4-60 of the Director of Public Instruction for all Officers of the Education Department and Headmasters and Principals of Government Schools and Colleges.

సంపత్కరణ చందా : ఆరు రూపాయలు

క్రీడాపుణ్యకార్యానికి తోడ్పడండి!

**T. SUBBARAMAYYA,**

*Editor of Journal*

**AATAPAATALA**

1-2-42 DOMALGUDA.

— 1104 HYDRABAD-29

## విషయ సూచిక



1.	తొలిపలుకు	vii
2.	నెట్టాలు	1
3.	తోబాలు	24
4.	రింగు పెన్నిను	30
5.	బాలు బాడ్మింటను	37
6.	కోకో	45
7.	కబాడీ	53
8.	వాలీబాలు	75
9.	చేతి సాకరాట	97
10.	కేరమ్ము	110
11.	కుందాట	119
12.	రెఫరీయింగు (పద్యాలు)	121



ఆటపాటలు

ప్రత్యేకతలు



విశారద రచనలు

పూలతోట పద్యాలు

అనందపూరితి మైన

ప్రశ్నలు - జవాబులు

ప్రాసీడింగు - గవర్నమెంటు ఆర్డర్లు

తీర్పులు - ఆటల చట్టాలు

మెదడుకు మేత

క్రీడావ్యాసాలు, కథలు

ఆటపాటలు సజిలు పోటీ

వందలాది ఆటలప్రియులు

ప్రతి మాసం పోటీలలో పాల్గొంటున్నారు.

మూడు ద్రవ్య బహుమానాలు

రూ. 20, 15, 10.

“పత్ర కొక్కటన్న పదివేల సైన్యంబు”

పత్రికను మిత్రునికి బహుమానం చేయండి!

క్రీడా సందేశాన్ని ప్రచారం చేయండి!

## తొలి పలుకు



ఆటలవట్టాలు అందరికీ సరిగ్గా అర్థం కానందువల్లనే పోటీలకాలంలో అనేక పేచీలు బయలుదేరుతున్నవి. క్రిడానియమాలు తెలుగులో వుంటే అందరికీ సులభంగా అర్థమవుతవి. పిల్లలు తేలికగా తెలుసుకొంటారు. క్రిడా శిక్షకుల పని బరువు తగ్గుతుంది. ఆటపాటలు పత్రికలో అవుడవుడు ప్రకటింపబడిన రూల్సును పుస్తకరూపంలో ప్రచురించుటతో గొప్ప క్రిడాసేవ జరిగినది. క్రిడా పబ్లికేషన్సువారు ఆటలప్రియులయొక్క అభివృద్ధినాలకు పాత్రులయినారు.

“విశారదుడు” గారి పూలతోట ఆటవెలది పద్యాలు యీ ఘనకంలో చేర్చటం మంచిదయినది. పద్యాలను కంఠస్థంచేసే చట్టాలు జ్ఞాపకం వుంటవి. “పదతులు” తేట తెలుగు చూటలలో తేలికగా తెలిసేటట్టు చట్టాలను వివరించారు. బొమ్మలు చట్టాలను బాగా విశదీకరిస్తున్నవి. రచయితలు తెలుగు పదాలకొరకు చాలా శ్రమపడినట్లున్నది. అనేక పదాలతో త్తములతో సంప్రదించి తెలుగు పదాలను నిర్ణయించారు. అవసరమైనప్పుడల్లా ఆంగ్లేయ పదాలను అలాగే వుంచారు. క్రిడాసేవకు పూనుకొని ఆటపాటలు క్రిడా మాసపత్రికను నిర్వహించుచున్న శ్రీ కె. యం. శంకరరెడ్డి

గారి కీ మొదటి పుస్తకమును అంకితం చేయటం చాల సమంజసముగ నున్నది.

పాఠశాల లన్నింటిలో ఆడేందుకు ససతులుండే కోర్టు గేముల చట్టాలనే యీ పుస్తకంలో చేర్చారు. చేతిసాకరాట అనే ఫీల్డు హేండుబాలు చాల మంచిది. విదేశాలలో విపరీతంగా ఆడుతుంటారు. పాఠశాలల్లో తప్పక పోతన హించవలసిన గొప్ప క్రీడ.

సవరింపు కార్కం నాకు అప్పించారు. కొత్తగా మారిన కార్కంను చేర్చవలసిన అవసరం ఏర్పడింది. ఆ కారణంగా పుస్తకం వెలువడేందుకు ముగ్గురేండ్ల ఆలస్యమైంది. తేలికగా తెలిపేందుకు పెద్ద ప్రయత్నం జరిగింది. హాకీ సాకరు క్రికెట్టు టేబుల్ చట్టాలనుకూడ త్వరలో ప్రింట్ రిస్తారు. డాక్టర్ల కేసుల వారి ప్రథమ ప్రయత్నాన్ని జయప్రదం చేయవలసిందిగా ప్రజాప్రియుల సహకారం ప్రార్థిస్తున్నాను.

హైదరాబాదు-29

టి. సుబ్బరామయ్య.

12-7-62

ప్రొఫీసుర్ వ్యాసమహిద్యా, కేతకాధికారి.

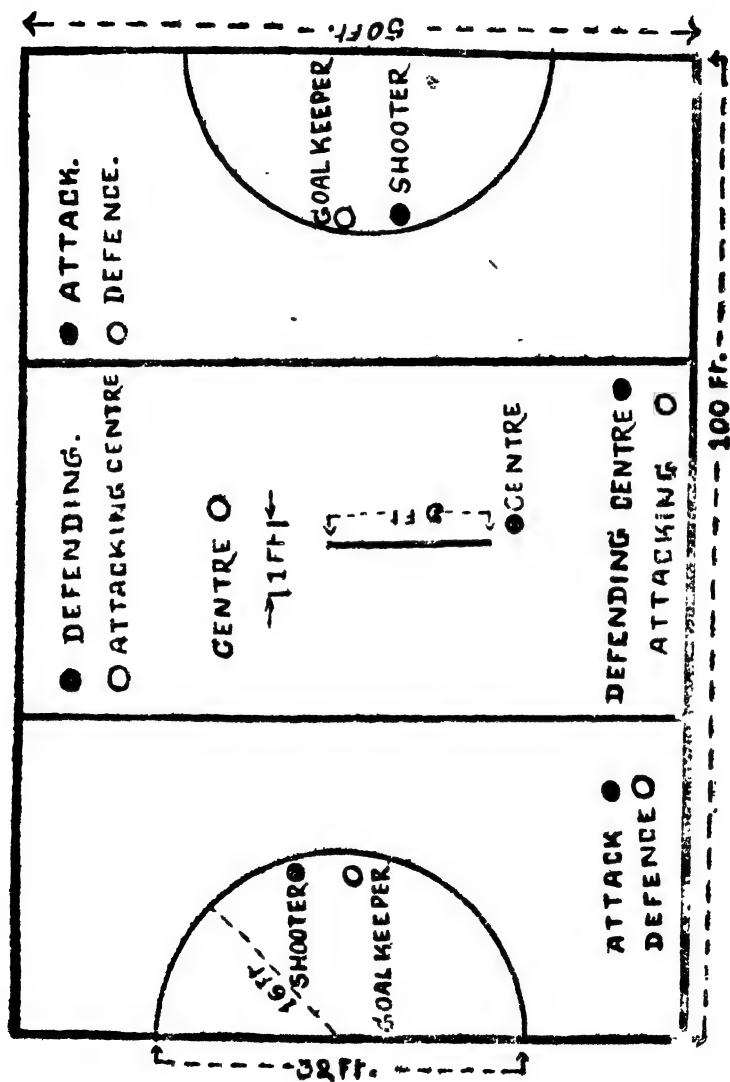
# నెట్ బాల్ NET BALL

### 1. కోర్టు.

అటచోటు నేల నున్న గట్టిగా పుంటుంది. బాస్కెట్ కోర్టుమాదిరిగా వుండాలి. కొలతలు పటంలో చూపినట్లుంటవి. పొడవు 100 అడుగులు. వెడల్పు 50 అడుగులు. కోర్టు గీతలు 2 అంగుళాల దశనరిలో వుంటవి. పొడవుగీతలను పక్కగీత లంటారు. పొట్టిగీతలను గోలుగీత లంటారు లోపల రెండు అడ్డగీతలను గీచి కోర్టును మూడు సమానభాగాలు చేస్తారు. నడికోర్టులో 9 అడుగుల పొడవులో ఒక గీత, గోలుగీతకు సమానంతరంగా వుంటుంది. దీనికి చివరి అంచులలో ఒక అడుగు గీతలు రెండుంటవి. వీరిని కీలుగీత లంటారు. గోలు గీతల నడుమ గోలుకర్రలుంటవి దీనినుండి 15 అడుగుల వ్యాసార్థంతో ఒక వలయార్థాన్ని గీస్తారు ఈ అర్థవందార్థ కారపు గీతకూ గోలుగీతకు నడుమ వుండే చోటును ఛాటింగు స్కీలు అంటారు.

### 2. గోల్స్.

గోలుగీతకు మధ్య గోలుకర్ర 10 అడుగుల ఎత్తులో వుంటుంది. కర్రకుపైన ఇనుపకాడతోచేసిన రింగును అమర్చు తారు. ఇనుపకాడయొక్క మందము  $\frac{1}{2}$  అంగుళానికి తగ్గరాదు. రింగుయొక్క లోపలి వ్యాసం 15 అంగుళాలు. గోలుకర్రకు 6 అంగుళాల ఇనుపకాడ ఒకటి ముందుకు పొడుచుకొని



వుంటుంది. ఈ కాడకు రింగు అమర్చబడుతుంది. రింగుకు ఒక చిన్న వలను తగిలిస్తారు.

3. బంతి.

5వ నంబరు సాకరుబంతి నెట్టులాటకు పసికొస్తుంది బంతియొక్క చుట్టుకొలత 27 మొదలు 28 అంగుళాలు. బరువు 14 మొదలు 15 టెన్సులు.

4. కాలిజోట్.

ప్లేయర్లు మడిమలులేని రబ్బరుజోళ్ళను ధరిస్తారు. మేకులు రోహపుకాడలు జోళ్ళకు పొడుచుకొని వుండరాదు.

5. టీము.

జట్టుకు ఏడుగురు ప్లేయర్లు. కోర్టులో నిలబడే స్థానాల ప్రకారం వాళ్ళకీపేర్లు:— ఖాటరు, ఆఫీస్, అఫేకింగు నెంటరు, నెంటరు, డిఫెండింగు నెంటరు, డిఫెన్సు, గోల్డీవరు.

6. అటకాలం.

30 నిమిషాల అటకాలాన్ని రెండు భాగాలు చేస్తారు. మొదటి 15 నిమిషాల అర్ధకాలభాగానికి తర్వాత 5 మొదలు 7 నిమిషాలు విశ్రాంతి. అర్ధకాలమైన తర్వాత కోర్టులు మారుతారు. ఫీషాటు వేసేదానికి తప్ప అటకాలాన్ని యితర కారణాలకు పొడిగింపబడదు.

7. కెప్టనులు.

1. టానుగెల్చిన టీము కోర్టులో లేక మొదటి నెంటరు ఫ్రీప్యాసులో కోర్టుకొంటుంది.

2. శత్రు వివాహాలలాన్ని నిర్ణయించుకొంటారు.

3. ప్రేయర్లుండే స్థలాలను మార్చివలసివస్తే అంపెరుకు తెలుస్తారు.

4 ఎదుటి ప్రేయర్లుయొక్క అంగీకారంతో దెబ్బతగిలిన అటకత్తెను బదులుగా మరొకర్ని అటదొనికి చేర్చుకొంటారు

8. అటమొదటిప్రేయర్ల గోష్ఠి.

సెంటరు ప్రేయర్లు 3 అడుగుల మారంలో నిలబడుతారు. శరీరపు యోగముచేసి మొదట్లోనే గోళవైపుకు మరలి పుటుది. పాదాలు క్రితాను తాకివుంటవి. ఇతర ప్రేయర్లు పటంలో చూపినట్లు నిలబడుతారు.

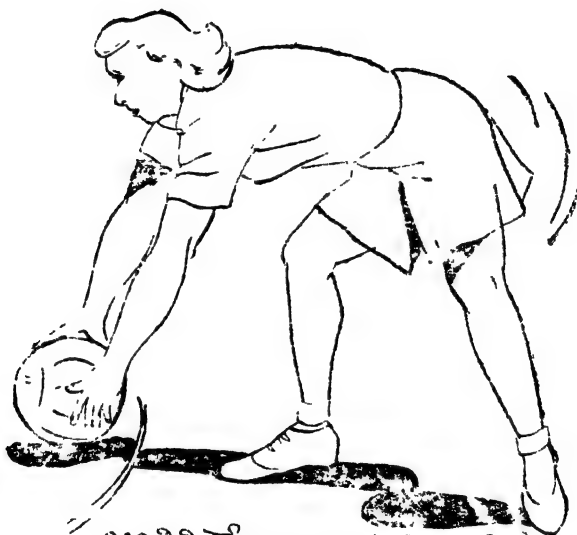
9. అట మొదటి.

సెంటరుప్యానుతో అట అరంభమగుతుంది. గోలు జరిగిన పిమ్మట, అర్ధకాలం తర్వాత, ఒకరి తర్వాత మరొకరు సెంటరుప్యానును చూపుతో చేస్తారు. ఎదుటివైపు ప్రేయర్లు యష్టసంకారం తింగి నిలబడుతారు. పిజి అవగానే ప్రేయర్లు యష్టానుసారం కదిలిపోతారు. సెంటరుప్రేయర్లు మాత్రం క్రిజా గీతకు పాదాన్ని చేర్చి నిలుచుంటుంది. బంతిని వినరినతర్వాత కదిలిపోవచ్చు. పిజి యాదిన 3 సెకండ్లలోపల బంతిని వినరాలి. తప్పు జరిగితే మొదటివైపు సెంటరు ప్యానుచేస్తుంది. విజిలుతో అట మొదలగుతుంది.

10. అటదడలు.

బంతిని చేతులతో పట్టుకోవచ్చు; వినరవచ్చు. కాని

అందించరాదు. ఒకచేతితోను రెండుచేతులతోను బంతిని తట్టవచ్చును. స్వాధీనంలో వుంచుకోడానికి నేల కొకసారి బంతిని తట్టవచ్చు. చేతిలో లేక చేతులలో వుంటే బంతి స్వాధీనంలో వున్నట్లు భావింపబడుతుంది.



బంతిని నేలచుట్ట, చేతులు నీవేసి మరలా బంతిని పట్టుకొనుట.-తప్పు.

ఈ క్రిందివి తప్పు లగుతవి:-

1. మరోసారి నేలకు బంతిని తట్టి పట్టుకోవటం
2. మరోపర్యాయం క్రింద పడేసి బంతిని పట్టుకోవటం





3. ఇంకోసారి బంతిని పైకి విసిరి దానిని గాలిలో పట్టుకోవటం; అటలోను ఘాటంగులోను ఇది తప్పగుతుంది. కాని ఘాటరు లేక అటేక్కుస్లేయరు విసిరిన బంతి గోలు కాకపోతే మరోసారి బంతిని పట్టుకోవచ్చు.

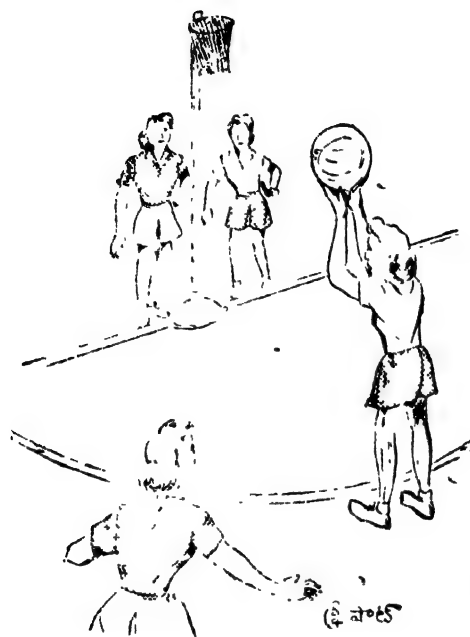
4. కావాలనని బంతిని నేలమీద ద్వారించటం.

5. కావాలనని బంతిని ఒకచోట పెట్టుటం, వదలటం.

6. బంతిని నేలమీద పెట్టి, రెండు చేతులను వదలి, మరలా బంతిని పట్టుకోవటం.

7. గోలుపోస్తువైపుకు విసిరేసిన బంతిని మరల తానే పట్టుకోవటం.





అప్పుడు గోలు జరిగి నట్లు. షూటు చేసేటప్పుడు ఎగరటం తప్పకాదు.

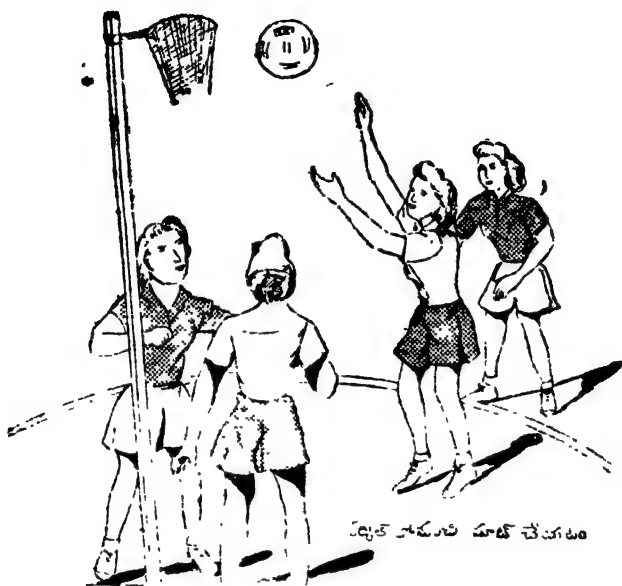
ఈ క్రింది పరిస్థితులలో గోలుచేయటానికి వీలుకాదు:—

1. శరీరభాగ మే దై నా షూటింగునర్హులుకు వెలుపల వుంటే అప్పుడు వచ్చే బంతిని పట్టుకొనివినరితే గోలు అంగీకరింపబడదు.

2. షూటింగునర్హులులో అంపైరు నేలకు పడేసిన బంతి ఎగిరితే దాన్ని పట్టుకొని నేరుగా గోలుకు ఎసరడానికి వీలుపడదు.

3. రెండుషాట్లు వరుసగా తీసుకొనేటప్పుడు, ఇతర ప్లేయర్ల నెవరినైనా తాకందే రెండోషాట్లలో గోలుచేయటానికి వీలుకాదు.

విశేషాలు:—గోలు జరిగితే తప్పుజరిగిన చోటునుంచి ఎదుటి వైపుకు ష్రీష్యాను ఉస్తుంది.



బ్యాట్ బాల్ మేట్ చేయటం

## 12. మూడు నెకండ్ల లిమిటు.

శి నెకండ్లకాలానికి మించి ఎవరు బంతిని పట్టుకొని వుండరాదు. బంతి ఆటలో వున్నప్పుడు, గోలుకు విసిరేటప్పుడు, ప్రిప్యాను తీసుకోవటంలోను, బంతిని విసరటానికి ఆటకత్తె విరిబడిపున్నప్పుడు నెంటరుప్యానుకు విజి లూడినపుడు, శి నెకండ్ల లోనం బంతిని వదలివేయాలి.

శిస్సులకు శిక్ష:- ఎదుటివైపుకు ప్రిప్యాను వస్తుంది. నెంటరుప్యానులో అలన్యం జరిగితే యెదుటి టీముకు నెంటరుప్యాను పోతుంది.

## 13. పాపప్రయాణం.

బంతిని పట్టుకొని నడవరాదు, పరుగెత్తరాదు, గెంతరాదు. బంతిని తీసుకొన్నతర్వాత రెండు పాదాలను ఒకేసారి నేలకు మోపవచ్చు. ఒంటిపాదంమీద ఏవైపుకైనా ఎన్ని సార్లునైనా తిరగొచ్చు. ఆ రెండో పాదాన్ని మాత్రం కదిలించ కూడదు. బంతిని పట్టుకొన్నవిమ్మట ఒంటికాలితో నేలకు కూర్చోవచ్చు. ఏవైపుకైనా పివటింగు చేయొచ్చు. ప్రశ్నానామ తప్పుకు పీఠ్యాను యెదుటి టీముకు వస్తుంది.

## 14. ఆటంకం - తీవ్రత్రేడ.

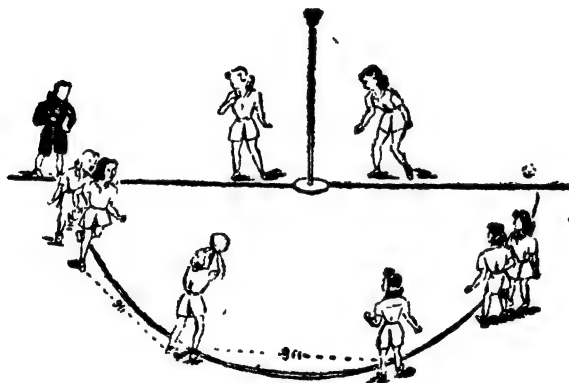


ఇతరులకు ఆటంకం కలిగించే విధంగా ఆడ కూడదు. చేతులను అడ్డంగా వాపటం, మోచేతితో పొడవటం, పైన పడటం, తోయటం, పట్టుకోవటం, లాగటం, తప్పుచిగుతవి. ప్రత్యర్థి చేతులలోని బంతిని ఏ విధంగానైనా లాక్కోవటంకూడా తప్పే. బంతిని స్వేచ్ఛగా విసిరి వేయటానికి పీలుకాని విధంగా పూరకే నిలబడి

వుండటంకూడ నేరము అగుతుంది. చేతులు చాపకపోయినా తోయకపోయినా యిబ్బందికలిగేటట్లు వూరకే నిలబడివుండటం కూడ తప్పుక్రిందికి వస్తుంది. విసిరిన బంతిని అడ్డుతగిలి నిలవడం తప్పు కానేరదు. పైతప్పులకు ప్రత్యర్థులకు ఫ్రీషాటు- Free Shot - బహుకరింపబడుతుంది.

### 15. ఫ్రీషాటు.

పూటంగునర్కాలు వెలుపలినుంచి పూటరైనా అడేక్ అయినా ఫ్రీషాటు తీసుకొంటుంది. అమె పాదాలు వలయానికి



ఫ్రీ షాటు తీసుకోవటం

వెలుపలికి వుంటవి. ఏ సాదభాగంకూడా గీతమీదికి పోరాదు. రింగులోనికి బంతిని నేరుగా వినరాలి. మరొకరికి అందివ్వరాదు. వినరిన బంతిని తానే మరల పట్టుకొని రింగుకు వేయరాదు. ఇంకొకరు తాకనిదే, ఆడనిదే, తా నా బంతిని రింగులోనికి వినరరాదు.

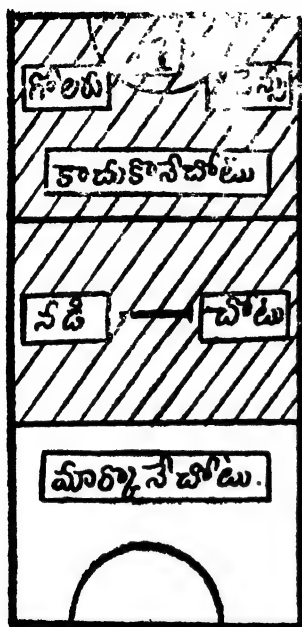
షాటుచేసేవాళ్లు చేతులను బంతి వదలకపూర్వమే అట కత్తై రెవరు వలయంలోనికి ప్రవేశింపరాదు. విసిరే ప్లేయరుకు శిరీషాదుగుల దూరంతో అంద రాటకత్తైలు నిలబడుతారు.

వలయంలోపల షాటురుక్కగాని అటేక్కుకుగాని తప్పు జరిగితే, తప్పుజరిగిన స్థానాన్నుంచి రింగుకు బంతిని విసిరే వసతి లభిస్తుంది.

శిక్షలు:— కాచుకొనేవాళ్లు తప్పుకాచితే, షాటును మరలా తీసు కొంటారు. మార్కొనేవైపు తప్పుచేస్తే కాచుకొనే వాళ్లకు ఫ్రీప్యాను వస్తుంది.

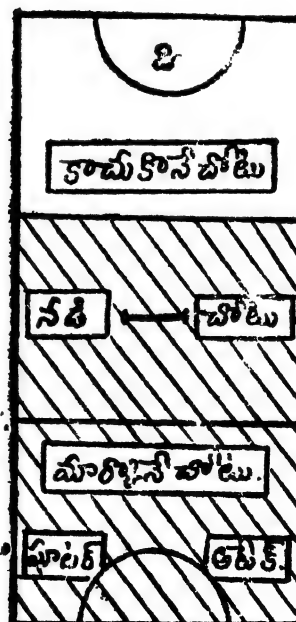
## 16. ఆఫ్ సైడు Off-Side

కాచుకొనే చోటు, నడిచోటు, ఎదుర్కొనేచోటు అని అటచోటు మూడు ప్రదేశాలుగా గీయబడుతుంది. ఈ చోట్లలో వుండే అటకత్తైలకూడా నిర్దేశింపబడి వుంటారు. నిర్ణయపు చోట్లు హద్దులను దాటిపోతే సొంతచోటులో లే రనే తప్పును చేసినవా రగుతారు. ఈ వివరాలు పటాలలో విశదీకరించబడినవి.

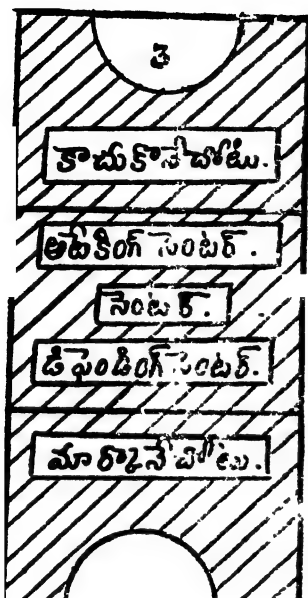


కాచుకొనే ప్లేయర్లయిన గోలు కిపరు డిఫెన్సులు ఎదుర్కొనే చోటును ప్రవేశించరాదు. కాని వారు నిడికోర్టుకు పోవచ్చును. పోయేదానికి అభ్యంతరం లేని ప్రదేశం పటంలో గీతలతో చూపించబడినది.

అదే విధంగా ఎదుర్కొనే కోర్టులోని ప్లేయర్లు - మాటరు అటేక్సులు కాచుకొనే కోర్టు లోనికి చొరబడరాదు. వలయం కలిగిన తమ కోర్టులోను నడి కోర్టులోనూ ఆడవచ్చును. అదే చోటు గీతలతో చూపబడింది.







నడిచోటి పేయర్లయిన నెం  
టరు అటేకింగు నెంటరు, దీపెం  
డింగు నెంటర్లు వలయాలలోనికి  
పోరాదు. ఇతర చోట్లలో గీత  
లున్న ప్రదేశంలో ఆదడానికి  
అత్యంతరం వుండదు. అప్  
నైడయ్యే ప్రదేశాలకు పటా  
లలో గీతలు లేవు. గీతలన్నీ  
ఆయాచోటి ప్రదేశాలకు చేరి  
వుంటవి. కాబట్టి గీతలమీద  
వుండటం తప్పు కాజాలదు. గీత  
లను దాటితే తప్పు; సొంత  
స్థానాన్ని విడిచిన ట్లగుతుంది.  
చేతిలో బంతి వుండవలసిన పని

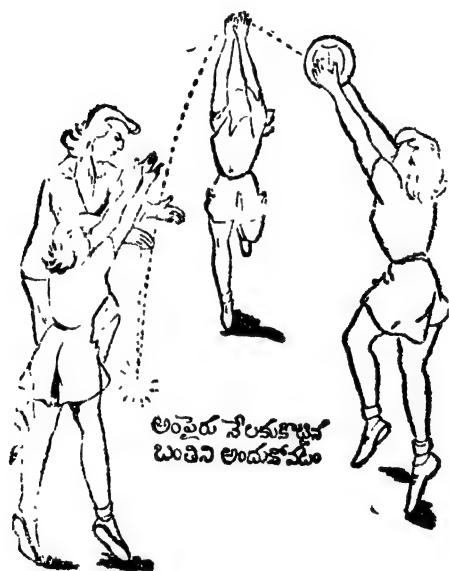
లేదు. ప్రత్యర్థు లిరువురు ఒకేసారి సొంతచోటును వదలితే  
అంపైరు తప్పును పాటించరు. అటను సాగిస్తారు. తప్పుకు  
యెడుటివై పుకు ఫీర్యాసు వస్తుంది.

### 17. పట్టుకొన్న బంతి.

ప్రత్యర్థు లిరువురు బంతిని పట్టుకొంటే రెఫరీ విజిలూది  
అటను నిలుపుతాడు. తప్పుజరిగిన స్థలములో అంపైరు నేలకు  
బంతిని పడవేస్తారు. బంతి కోర్టుగీతలకు వెలువలికి వెళ్లే  
ముందు ప్రత్యర్థు లిరువురు ఒకేసారి బంతిని తాకివుంటే, అప్పుడు  
కూడా అంపైరు బంతిని నేలకు సమీపస్థలములో తటుతారు.

# 18. నేలకు తట్టడం.

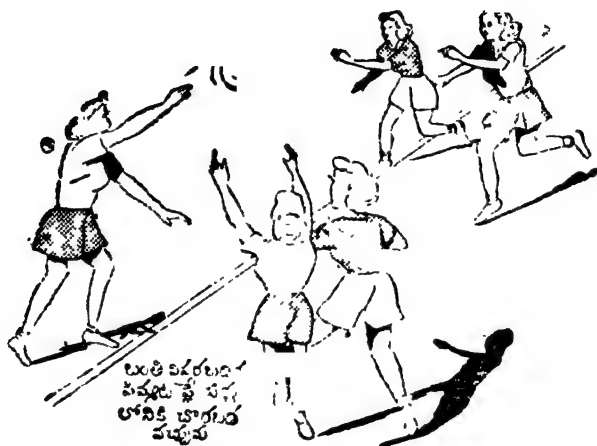
9 అడుగుల దూరంలో ప్రత్యర్థులు యోగురుముఖంబెట్టి నిలబడుతారు. వాళ్ల పీపులు ప్రక్కగీతల వైపు కుంటవి. ఎడమచేతివైపుకు వాళ్లు మార్కొనే గోళ్లుంటవి. రెఫరీ ఇద్దరిమధ్య నిలబడి, ఇద్దరికి సమానంగా ఎగిరేట్టట్లు బంతిని నేలకు కొట్టతారు. ప్రత్యర్థు లిద్దరు చక్కగా నిలుచుంటారు.



వాళ్లచేతులు ప్రక్కల కుంటవి. బంతి నేలకు తగిలినంతదాకా వాళ్లు కదలరాదు. వాళ్లరుపురిలో ఎవరో ఒకరు తాకిందాకా బంతి ఆటలోనికి రాదు. తప్పుచేస్తే ఎదుటివైపుకు ప్రిప్యాసు పోతుంది.

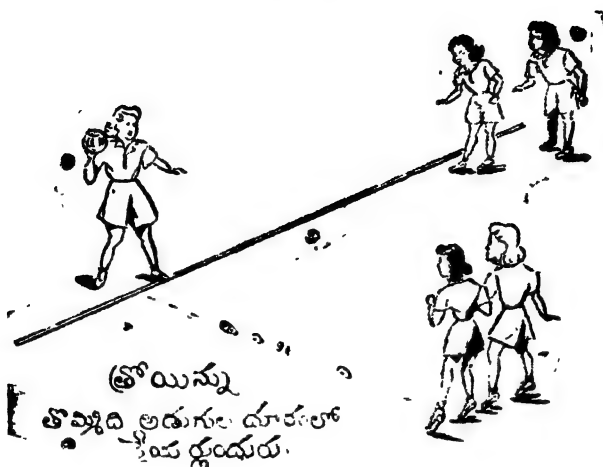
## 19. లోని వినదు - త్రోయిస్తు.

ప్రక్కగీతలనుగాని గోయగీతలనుగాని దాటిపోతే బంతి అవు టవుతుంది. అటస్థలంబోవుండే ప్లేయరు పట్టుకొని అడితే అవుటుకాదు. బాస్కెట్టు సాకరాటలమాదిరి గాలిలో అవుటు లేదు. నేలకు పడితేనే అవుటవటం. బంతి వెలుపలికి పోయిన



చోటునుంచి ఎదుటివైపుకు లోనివినదు వస్తుంది. (ఇరువురి చేతులలో చిక్కిన బంతికి యీ స్థలవిర్ణయం వర్తించదు.)

బంతిని ఏవైపుకై నా వినకొచ్చు. గీతకు వెనక కదల కూడా నిలబడి 3 సెకండ్లలోపల వినరాలి. ఇతర ప్లేయర్లందరూ 3 అడుగుల దూరంలో వుంటారు. పలయంలో వుండే హక్కుగలవాళ్లే గోయగీతకు వెనుకనుంచి లోనికి వినరడానికి వీలుంది. (ఇతరులు వినరరాదు). అఫ్ నైడు ఫ్రీదేశానికి అవకల నుంచి లోనికి వినరటం కుదరదు.



కోర్టుకు వెలుపల నిలబడ్డ ప్లేయరు బంతిని పట్టుకొంటే  
తాను చెందును చెంగించిన ట్రగుతుంది.

లోనివిసరు జరగటంలో తప్పు జరిగితే, ఎదుటివైపుకు  
విసరు వస్తుంది. మరలా లోనివిసరు తీసుకోబడుతుంది.

## 20. గోలుపోస్టు తాకడం.

గోలుపోస్టులతోలికి ప్లేయరు పోకూడదు; తాకరాదు.  
పడకుండా నిలబడేదానికి అనుకోకూడదు. గోలుపోస్టును తగిలి  
వచ్చే బంతిని పట్టుకోవచ్చు. కాని బంతిని విసిరేవారే మరలా  
బంతిని ఇతరులు ముట్టుకొనకుండా తాకరాదు; పట్టుకోరాదు.  
తప్పుకు యెదుటివైపుకు ఫీల్డర్ను వస్తుంది. గోలుకు బంతిని  
విసిరేటప్పుడు, కాచుకొనే ప్లేయర్లు గోలుపోస్టుతోలికి పోతే,  
మరలా బంతిని గోలుకు విసరనివ్వాలి. గోలు జరిగితే రెక్కకు  
వస్తుంది.

## 21. శ్రీప్రసాదు.

చట్టానికి తప్పుజరిగినచోటునుంచి శ్రీప్రసాదు తీసుకోబడుతుంది. శ్రీప్రసాదు చేసే ప్లేయరు కదలకుండా నిలబడాలి. తక్కిన ఆటకు చెల్లు 9 అడుగుల దూరంలో వుంటారు. తప్పు జరిగితే ఎదుటిపైపుకు శ్రీప్రసాదు వస్తుంది.

## 22. అంపైరు.

పోటీని నిర్వహించటానికి యిరువురు అంపయిరు లుంటారు. ఎవరి కోర్టుఫాగంలో వారు పోటీని ఆడుతుంటే పెట్టుకొంటూ నిర్ణయా లిస్తుంటారు. నడిగీతనుంచి ఆటచోటు రెండుభాగాలు చేయబడుతుంది. ప్రతి అంపైరు ఒక ప్రక్క గీత నిర్ణయాలనుకూడ చేస్తారు. ఉమ భాగంలో గోలు జరిగిన తర్వాత ఆటను ఆరంభిస్తారు.

అర్ధశాలమైనతర్వాత అంపైర్లు తమ భాగాలను మార్చుకొంటారు. డ్రైముకీర్డుగాను స్కోరర్లుగాను అంపైరులు పనిచేస్తారు. వేరేవారినికూడా ఏర్పాటుచేసుకోవచ్చు. అనుకూల నియమాన్ని అంపైర్లు అమలుపరుస్తారు. తప్పుచేసినవాళకే లాభం కలుగకుండా చూస్తారు. వదలకుండా ఉగ్రకరమైన ఆడుతున్న ఆట కత్తెలను అంపైర్లు మందలిస్తారు. అవసరమైతే ఆటలోనుంచి తొలగించి ఆపకలికి పంపించే హక్కు అంపైర్లకున్నది. అంపైర్ల తీర్పులకు అప్పీలు లేదు. ఎవరును ప్రశ్నించడానికి వీలుపడదు.

అంపైర్లు ప్రక్కగీతలకు వెలుపల వుండి పోటీని నడిపిస్తారు. విజిలును బాగా పూదుతారు. అనుకూల నియమాన్ని పాటించేందుకు ప్రయత్నిస్తారు.

23. ప్రమాదాలు.

ప్రమాదాలకొరకు, యితర కారణాలకోసము, అట అగి పోతే, నడికోర్టువద్ద అంపైరు బంతిని క్రిందికి పడవేస్తూ అటను సాగిస్తారు. క్రూరక్రీడకు అట అగిపోతే ప్రేషాట్టుతో పోటీ ప్రారంభమగుతుంది. నష్టమైన కాలాన్ని ప్రతి కాలార్థభాగానికి చేర్చుతారు.

24. శిక్షలు — పెనాల్టీలు.

ఈ క్రింద తెలిపిన ప్రకారం తప్పులకు శిక్షలు యివ్వబడుతాయి:—

పీటికి ప్రేష్యానును ఇస్తారు:—

1. పదో చట్టవిరుద్ధాలకు — అంటే—బంతిని నేలకుకొట్టి మరలా పట్టుకోవటం; విసిరి మరలా పట్టుకోవటం; కావాలని బంతిని నేలమీద దొర్లించటం; బుద్ధివ్యూహకంగా బంతిని ఒకచోట పెట్టడం, వదిలివేయటం; నేలమీద బంతిని రెండుచేతులతో పెట్టి, చేతులు తీసేసి మరలా పట్టుకోవటం; గోలుపోస్తుకు తగిలివచ్చే బంతిని తానే మరలా తీసుకోవటం; కాలితో బంతిని తన్నటం; పిడికిలితో కొట్టడం; నెలకురుప్యానులో నుంచి వచ్చే బంతిని వలయంలో నిలబడి తీసుకోవటం — ఈ తప్పులకు పీష్యాను యెదుటివాళ్లకు వెళ్లతుంది.

2. పదకొండో రూలు తప్పులు — వలయం వెలుపల నుంచి గోలుకు బంతిని వినరటం; అంపైరు వలయంలో నేలకు పడేసే బంతిని గోలుకు వినరటం; రెండోపాటును తీసుకొన్న బంతిని గోలుకు వినరటం — ఈ తప్పులకు పీష్యాను ప్రతి

3. మూడు వెకండ్లకు పైగా బంతిని పట్టుకొని వుండరాదు — (12)

4. బంతితో నడువరాదు, పరుగెత్తరాదు. గెంతరాదు (13)

5. మార్కొనైనైపువాళ్లు తీసుకొనే ఫీషాటు తప్పులు (15)

6. ఆఫ్నైడు నేరం — (16)

7. నేలకు సడేనే బంతినిగురించిన తప్పు (18)

8. గోల్పోస్టుజోలికి పోయే తప్పు (20)

9. ట్రిప్పాసు తప్పు (21)

ఈ క్రింది తప్పులకు ఫీషాటు ఇవ్వబడుతుంది:-

1. తప్పుకొనడానికి చేసే ప్రయత్నంలో చేతులను అడ్డంగా చాపడం, మోచేతులతో పొడవటం, చార్జింగుచేయటం, మార్కొనడం, త్రోయటం, పట్టుకోవటం — ఇలా ఆటంకం కలిగించే తప్పులు.

2. బంతిని తీసి పారేయటం.

3. బంతిని పట్టుకొని అదే స్లేయరుకు ఆటంకం కలిగించటం.

4. బంతికి అడ్డంవచ్చి యెగరటం, (14)

కాచుకొనునైపువాళ్లు ఫీషాటుచట్టాలను ఉల్లంఘిస్తే ఫీషాటును మరలా తీసుకొంటారు.

తొమ్మిదోచట్టవిరుద్ధాలకు, క్రీజును పాదంతో తాకనిదానికి,

బంతిని శి నెకండ్లకు పైగా వుంచుకొన్నందుకు నెంటరుప్యాను ఎదుటివారికి వస్తుంది.

లోనివినరులో జరిగిన తప్పులకు — నడుస్తూ లేక పరు గెత్తుతూ వినరటం, గీతమీద నిలబడి వినరటం, ఇతరులు విసిరేటప్పుడు శి అడుగులు లోనికి చొరబడటం, చాలానేపు బంతిని పట్టుకొనివుండటం, వెలుపల నిలబడివుండి వినరిన బంతిని పట్టుకోవటం — ఈ శి చట్టానికి జరిగిన తప్పులకు లోనివినరు ప్రత్యర్థులకు లభిస్తుంది. లోనివినరు జరిగేటప్పుడు ప్రత్యర్థులు తప్పులుచేస్తే లోనివినరు మరలా తీసుకోబడుతుంది.

ఆంధ్రప్రదేశ్ ప్రభుత్వ వ్యాయామవిద్యార్థికానికి శిమతి శం.శం. పీఠాలుగాని కూర్చిన చట్టాను విశారద తెలిసించారు.

## చట్టాల పద్యాలు

రింగుకు వలను తగిలించినందువలన  
వచ్చె పేరు నెట్టుబా లటంచు;  
బంతి రింగు దూరి పడినచో నొక గోలు;  
అటపాట పూలతోట బాట.

ఏడుగు రొక టీము కాడుచునుందురు  
మారుస్లేయ రన్నమాటె లేదు;  
అంద తాడుచుందు రాట ముగియుదాక,  
అటపాట పూలతోట బాట.



బంతి చేతబట్టి పరుగిడకూడదు  
చెండుతోటి నడక కుండు తప్పు;  
నేల పాదమూని నిలుచుట యొప్పుగు;  
అటపాట పూలతోట బాట.

అటచోటు మూడు వాటాయగా నుండు  
చోటు వదలకూడ దాటకత్తె;  
సొంతచోటు దాటుచో ఆపునైదగు;  
అటపాట పూలతోట బాట.

అడుతగిలి యెదిరి నాటంకపఱచుట,  
పై నపడుట, యెదిరి పట్టుకొనుట,  
పెద్ద తప్పు లగుట శ్రీషాట్టులను దెచ్చు;  
అటపాట పూలతోట బాట.

వలయరేఖమీద నిలబడి శ్రీషాట్టు  
చేయవలయు ముందుశ్రేణివారు;  
అంద అవుడు తొమ్మి దడుగుల కుందురు;  
అటపాట పూలతోట బాట.

చేతులందు బంతి చిక్కుకొన్నప్పుడు  
అటకత్తె లాట నాపవలయు;  
వారి నడుమ రెఫరి పడవేయు బంతిని;  
అటపాట పూలతోట బాట.

అట్లు చెప్పకూడ దంపైరుతీర్పుకు  
తీర్పు కమలు జరిగితీరవలయు;  
రెఫరి చక్రవర్తి క్రీడాస్థలముతో;  
అటపాట పూలతోట బాట.

తప్పు జరిగె నంచు చెప్పుట సరికాదు,  
మధ్యవర్తి విన్న మండిపడును;  
చెప్పినట్టి తప్పు నొప్పున రెఫరీలు  
అటపాట పూలతోట బాట.

తన కగపడునట్టి తప్పు శిక్షించు,  
కన్నుల పడకుండ కొన్ని పోవు;  
నలుమొగంబులున్న నలువలా రెఫరీలు;  
అటపాట పూలతోట బాట.

తగవరితన మంత సొగసైన పనికాదు  
మెప్పు లేని గొప్ప దెప్పుల పని;  
చూచు ప్రజల మెప్పు సుఖవుగా దొరకునా;  
అటపాట పూలతోట బాట.

అదు తొకటి, అట నాదించుతొక్కటి,  
తీర్పుతిరు వేరు, నేర్పు వేరు,  
అట నాడగానే అంపైరు కాలేదు;  
అటపాట పూలతోట బాట.

# తొలి బాలు

విసరటాన్ని ఇంగ్లీషులో తొలి అంటారు. విసిరేబంతి అటను ఇంగ్లీషులో త్రోబాలు అంటారు. వాలీబాలాటకంటె కొంచెం తేలికగా వుంటుంది. బాలికలు స్త్రీలు విశేషంగా ఆడు తుంటారు.

## 1. అటకత్తెలు.

అటకు రెండు టీములు. టీముకు తొమ్మిందుగురు ప్లేయర్లు. కోర్టులో మూడు వరుసలుగా విలచుంటారు. నిలబడే వరుసక్రమాన్ని గేము పూర్తయిందాకా మార్చకూడదు. తర్వాతి గేములో మార్పుకోవచ్చు. ప్లేయర్లకు 1 మొదలు 9వరకు నంబర్లుంటాయి. నిలబడే వరుస యిలాగుంటుంది.

పరి		
1	2	3
4	5	6

## 2. సర్వీసు.

కోర్టుయొక్క వెనకగీత వెలుపల నిలబడి సర్వీ చేస్తారు. సర్వీసుప్రదేశమంటూ లేదు. ఎచ్చటనుంచై నా సర్వీ చేయొచ్చు. సర్వీసులో శరీరభాగం కోర్టుగీతను తాకరాదు. ఎదుటికోర్టుకు ఎచ్చటికై నా బంతి సర్వీచేయబడుతుంది. అవతలివైపువాళ్లు సర్వీచేసిన బంతిని పట్టుకొని యీవైపుకు విసరుతారు. పట్టు

## కోర్కూలు

అటు యిటు విసరడంతోనే ఆట జరుగుతూఉంటుంది. ఒకరు విఫలు లయ్యేదాకా బంతి అటు యిటు వేస్తుంటారు. ఎదుటిపైపు విఫలమైతే సర్వచేసిన జట్టుకు ఒక పాయంటు వస్తుంది. ఆ ప్లేయర్ మరలా సర్వచేస్తుంది. సర్వచేసే ప్లేయరు వలపైకి విసరలేకపోయినా, తన జట్టు ఆటకత్తెలు బంతిని ఎదుటికోర్టుకు సక్రమంగా పంపించలేకపోయినా సర్వీసు నిలిచిపోతుంది. ఎదుటివాళ్ళకు సర్వీసు వెళ్లుతుంది; వాళ్ళప్పుడు మొదట నిలబడ్డ క్రీమాన్ని జిగ్జాగా మారుతారు. 9నంబరు ప్లేయరు 1 నంబరుచోటికి పోతుంది. రెండు మూడోచోటికి మూడు నాల్గోచోటికి. ఇలా కడలగా 8 నంబరు ప్లేయరు సర్వీసు చేసే చోటికి వస్తుంది. సర్వీసును ప్రారంభించేదానికి ముందు గానే యీ మార్పు జరుగుతుంది. బంతిని చేతపట్టుకొని సర్వ చ్చేయటానికి సంసిద్ధంగావున్న ప్లేయరు స్కోరును చెప్పి 'ప్లే' అని లేక 'ఆట' అని అరుస్తుంది. 1-2, 2-4, 4-2ప్లే అని కేకవేసిన అనంతరం ఒకక్షణం ఆగి ఆ తర్వాత సర్వ చ్చేస్తుంది. సర్వీసుకు పూర్వం ప్రతిప్లేయరు యీ మాటలను పఠకవలసి వుంది. లేనిచో తప్పు జరిగినట్లు సర్వీసు పోతుంది. తెలుగులో లేక ఇంగ్లీషులో చెప్పవచ్చు. "2-4 ఆట" అంటే బాగుంటుంది. సర్వీసుకు ముందుగా వెనకనుంచి అంగలువేస్తూ రావచ్చు. కాని కోర్టుగీతను తాకరాదు. తాకితే సర్వీసు ఎదుటి కోర్టుకు పోతుంది.

3. కోర్టు.

కళాశాలలకు, 60×40 అడుగుల కోర్టు. వల యెత్తు 7 అడుగులు. పాఠశాలలకు 50×30 అడుగులు; వలయెత్తు

ఓ అడుగులు. పైకొలకలతో కోర్టు నిడివి దీర్ఘచతురంగా వుంటుంది. కోర్టునకు నడుమ వల పైకి కట్టుతారు. నడిగీతకు ఒక అడుగు వెలుపలగా విలువుకర్రలుంటవి. వలయెత్తును మధ్య కొలుస్తారు. సాతకాలం కోర్టుకు వలయెత్తు ఓ అడుగులుంటుంది.

#### 4. వల.

వలకు యరువై పుల ఓ అడుగులకు గీతలు వేస్తారు. ఈ గీతల మధ్యప్రదేశం న్యూట్రాలు జోను-తటస్థ స్థానం. దానిలో బంతి పడితే అవుటయినట్లు. ప్లేయర్లెవరూ దానిలోపలికి ప్రవేశించరాదు. కాని ముందుకు చేతులు చాపి పట్టుకోవటం తప్పు కాజాలదు. అప్పుడుకూడా లోపలికి చొరబడితే తప్పు.

వల వాలీబాలు నెట్టువలెనే వుంటుంది. క్రింద పై నా పట్టీలుంటవి. గట్టిగా లాగి వలను కట్టుతారు. వలను తాకిన బంతి గోడకు తాకినట్లుంటుంది.

#### 5. బంతి.

బిడవనంబరు సాకరుబంతి తోబాలుకు సరిపోతుంది. గాలితో విడిచినప్పుడు బంతి చుట్టుకొలత 27-29 అంగుళాలలో వుంటుంది.

#### 6. అటవర్గపులు.

ఈ క్రింద వివరించే తప్పులను సర్వీసువైపువాళ్లు చేస్తే సర్వీసు పోతుంది. ఎదుటివైపు చేస్తే సర్వీసుజట్టుకు ఒక

1. అడుగువేయటాన్ని ప్రోత్సహపడువరాదు. కాని బంతిని పట్టుకొన్న వూపులో పదిపోతుండా నిలబడిటానికి. ఒక అడుగువేస్తే అది తప్పుకాదు. కాని బాగా బంతిని వలపైగా పంపించాలనే కోరికతో అడుగువేస్తే నేర మగుతుంది.

2. ఎగిరి బంతిని విసరొచ్చు. ఎగురులోనే బంతిని విసరాలి. నేలకు పాదాలను మోపేదానికి ముందుగానే బంతి చేతులను వదలాలి.

3. రెండుసార్లు బంతిని తాకటం తప్పు. బంతిని చేతులలో త్రిప్పుకోరాదు. త్రిప్పితే బంతిని త్రిప్పిన నేరం జరుగుతుంది. కాబట్టి ఒంటిచేత్తో విసరటం లాభవోదంగా వుంటుంది.

4. నేలకు బంతి పడితే అది ఆగి పోతుంది. తమ పైపుకు వచ్చేసిన బంతి, చేతులకు తగిలినా చేతులలో దూరినా మరొకరు పట్టుకోవటం మంచిది. తప్పుకాదు. అలా పట్టుకొన్న స్లేయరు వెంటనే బంతిని ఎదుటికోర్డుకు విసరాలి. అదీంపులు పనికిరావు. తప్పు లగుతవి.

5. ఒకరే వరుసగా బంతిని రెండుసార్లు తాకరాదు; త్రోయరాదు. కాని మరొకరు తాకినతర్వాత తట్టవచ్చును లేక విసరవచ్చును. వలపైనుంచి ఎదుటి కోర్డుకు బంతిని పంపించే ప్రయత్నంలో యెందరై నా బంతిని తాకవచ్చును; పై కెగురనీయ వచ్చును. అనేకమంది చేతులను బంతి తాకవచ్చును. కాని అదీంపులు తప్పు లగుతవి.

6. సద్బు చేసినట్టి బంతిని ఆకోర్డువారే తట్టి త్రోసి వచ్చునకి పోయేటట్లు చేయరాదు. ఎవరిని తాకకుండా పరాసరి బంతి వలమదాటి ఎదుటికోర్డుకు పోవాలి.

7. సర్వచేనే బంతి వలకు లగులరాదు.

8. మామూలు ఆటలో బంతి వలకు తగలటం తప్పుకాదు.

9. గీతల ౬౪నది 2 అంగుళాలలో వుంటే బాగుంటుంది. గీతలు కోర్టులోవలికే వుంటువి కాబట్టి గీతలమీద పడిన బంతి, బంతిబాగము కోర్టులో పడినట్లే అగుతుంది.

10. వెలుపలికి వెళ్లే బంతిని ఎవరై నా తాకితే, అవైపు వారే తప్పుచేసినట్లు, బంతిని ఎదుటికోర్టుకు పంపలేకపోయినట్లు అగుతుంది. తాకినవైపు తప్పు చేసినట్లు భావింపబడుతుంది.

11. ఇరువురు లేక యెక్కువమంది ఒకేసారి బంతిని పట్టుకొంటే తప్పు జరగదు. కాని లెక్కినవారు చేతులను వదలాలి. ఒకరు బంతిని విసరుతారు. ఒకరే బంతిని వలపై గా పనిని చేయాలి.

12. బంతిని శరీరసహాయంతోను కాళ్ల సహాయంతోను పట్టుకోరాదు. చేతులతోనే బంతిని ఆపుజేయాలి; పట్టుకోవాలి. ఒక చేతితోనే విసరటం మంచిది. బాగా విసరు జరుగుతుంది. చేతులలో బంతిదొర్లే తప్పు జరుగదు. రెండుసార్లు ఆడే తప్పుండదు.

## 7. పోటీపాఠకులు.

1. పోటీని జరిపించటానికి ఒక అంపైరు ఇరువురు గీతల రెపరీలు వుంటారు. అంపైరు నాణమును పైకి విసిరు తారు. టానుగెల్చిన టీము కోర్టునో సర్వీసునో కోరుకుంటుంది. ప్లేయర్లు నిలబడే వరుసను స్కోరుషీటులో వ్రాసిపెట్టాలి. బాగ్ స్కోరరుకూడా వుండటం మంచిది.

2. అడుగువేసేదాన్ని, పట్టుకొని విసరటాన్ని రెఫరీ గమనిస్తాడు. పట్టుకొని విసరటమే ఆటలోవుండే ప్రధానమైన నేర్పు. కాబట్టి తిట్టటము అందివ్వటము తప్పు లగుతవి.

3. ఒక చేతితోను లేక రెండుచేతులతోను బంతిని పట్టుకొని విసురుతారు. ఒక చేతితోనే పట్టుకొని విసరాలనే రూలు లేదు.

4. గేముకు 15 పాయంట్లు. ఎదుటివైపు శప్పులుచేస్తే సర్వీసుజట్టుకు పాయంట్లు వస్తుంది. వాలీబాలు మాదిరిగా రెండు పాయంట్లు తేడాతో గేము గెలుపు నిర్ణయమగుతుంది. 13-15; 14-16; 15 : 17 ఇలా గేముగెల్పు పాయంట్లుంటవి. పోటీకి 3 గేములు. రెండు గేములు గెలిచిన జట్టుకు జయం చేకూరుతుంది.



# రింగు తెన్ని సు

## టెన్నికాయితటు - రింగాట

1. రింగు: రబ్బరుతో చేయబడుతుంది. కొన్నిచోట్ల తాడుతో చేసిన రింగులనుకూడ ఉపయోగిస్తున్నారు. రింగు వ్యాసం 7 అంగుళాలు, మందం  $1\frac{1}{4}$  అంగుళాలు. తూకం 7నుంచి 9 అవున్నాయి.

2. ఆటకోర్టు: దీర్ఘచతురం. డబుల్సు కోర్టు—ఇద్దరాట చోటు—కొంతలు  $40 \times 18$  అడుగులు. సింగిల్సాటకు — ఒక రాటకు, కోర్టు  $40 \times 9$  అడుగులు — సగం కోర్టు. నడిగీతకు యరువైపుల 9 అడుగులు క్రిజుచోటు. పైన వల.

3. వల: నూలుదారంతో చేసిన వల 18—20 అడుగుల పొడవుతో వుంటుంది. వెడల్పు 18 అంగుళాలు. క్రింద పైన వలకు తెల్లపట్టీలుంటవి. పట్టీలలో పగ్గా యంటవి. వలకర్తలకు 5 అడుగుల ఎత్తులో వల కట్టబడును. వల గట్టిగా సాగదీసి కట్టబడుతుంది. వెంటరులో వల యెత్తు 4 అడుగులా 9 అంగుళాల కుంటుంది.

కొందలు వల యెత్తును 8 అడుగులకు వుంచుకొంటారు.

సింగిల్సాటకు సగము కోర్టునే తీసుకొంటారు.

4. టాసు: టాసుగెల్పుతో కోర్టును కోరుకొంటారు. ఎదుటివైపు—టాసు గెల్పువైపు సర్వు చేస్తారు. గెల్పునవారే తర్వాతి గేములో పరీసును పోలిపోతారు.

5. పాయంట్లు: గేముకు కొందఱు పెన్నిసు స్కోరును పాటిచాలు స్కోరును తీసుకొంటారు. 15 పాయంట్లకు గేము పూర్తగుతుంది. గేముకు 2 పాయంట్ల తేడా అవసరం: 13-15; 14-16, 15-17 యిలా స్కోరుండాలి. పోటీలలో ఓర్పు మెంటులలో 15 పాయంట్ల గేములనే పాటిస్తున్నారు.

3 గేముల పోటీలలో ఎక్కువ గేములను గెల్చుకొన్న జట్టుకు జయము వస్తుంది. మూడో గేములో 3 పాయంట్లకు గేము మారుతారు. సింగిల్స్ లో ఒకే గేము పోటీ వుంటే 3 పాయంట్లకు కోర్టు మారుతారు.

6. సర్వీసు: కోర్టుకు వెనుకగీత వెలుపలనుంచి రింగును సర్దుచేస్తారు. ఇరువురుండే ఆటలో కోర్టు కుడిభాగం వెనుక నుంచి సర్వీసు జరుగుతుంది. జతకాదు ఎడమకోర్టులో వుంటాడు. సర్వీసులో రింగు డయాగ్నాలుగా - అయిమూలగా - వెళ్లుతుంది. పరుగెత్తుకొని, నడిచివచ్చి సర్వీసు చేయవచ్చు. కాని గీతను తాకకూడదు. రింగు చేయివదలినతర్వాత కోర్టు లోనికి రావచ్చు. ఎదుటి కుడికోర్టు భాగంలోని ప్లేయరు సర్వీసును స్వీకరిస్తాడు. 7 చట్టంలో చెప్పినప్రకారం రింగును ఆడుతాడు. ఎదుటి కోర్టుకు వినరుతాడు. ఇప్పు డెవరైనా రింగును పట్టుకొని ఆడుతారు. రింగు ఆటు యిటు విసరజడుతుంది. నేలకు పడిపోయినంతవరకు రింగు ఆటలో వుంటుంది. రింగును కోర్టుకు వెలుపలకు పంపినజట్టు, సరిగా ఆడలేకపోయిన జట్టు తప్పుచేసినట్లుగుతుంది. సర్వీసువైపు తప్పు చేస్తే సర్వీసు పోతుంది. ఎదుటివైపు తప్పు కావించితే సర్వీసుజట్టుకు పా

నుంచి సర్వీసు చేస్తాడు. ఎదుటి ఎడమకోర్టుకు సర్వీసగుతుంది. ఎడమభాగపు ఎదుటి ప్లేయరు సర్వీసు స్వీకరిస్తాడు. టెన్నిసాట ప్రకారం సర్వీసు జరుగుతుంది. సర్వీసుచేసిన ప్లేయరుయొక్క అట అంతమయ్యేదాకా సర్వీసు కార్యక్రమం యిలాసాగిపోతుంది. తప్పుతోను తదితర కారణాలతోను సర్వీసు సమాప్తం కాగానే ఎదుటి జట్టుకు సర్వీసు అవకాశం వస్తుంది. అప్పటినుంచే వాళ్లు పాయంట్లు సంపాదనకు ప్రయత్నిస్తారు. 5-0 స్కోరులో తప్పు జరిగితే, ఎదుటి జట్టుకు సర్వీసు లభిస్తుంది; 1-5 స్కోరుతో ఎదుటిజట్టు సర్వీసు ప్రారంభిస్తుంది. సర్వీసును పోగొట్టుకొన్న ప్లేయరు కుడికోర్టులో నిలబడి ప్రత్యర్థుల సర్వీసును స్వీకరిస్తాడు. తన జతకాదు ఎడమకోర్టులో నించాని రెండవ సర్వీసును తీసుకొంటాడు.

ఎదుటికోర్టులో ఎడమభాగపు ప్లేయరు సర్వీసును ప్రారంభిస్తాడు. ప్లేయర్లు వంతువరుస ప్రకారం సర్వీసును ప్రారంభిస్తారు. కోర్టులను మారుతుంటారు.

ఒక్కరే ఆడే సింగుల్సు ఆటకు కోర్టుమారే గొడవలు లేవు.

సర్వీసును స్వీకరించి త్రిప్పి ఎదుటికోర్టుకు రింగు వచ్చేసిన తర్వాత కోర్టులో ప్లేయర్లు యిష్టానుసారం నిలబడుతారు. ప్రత్యర్థులు సంసిద్ధంగా లేనిదే సర్వీసు చేయరాదు.

7. పట్టుకోవటం: రింగును ఒకేచేతితో, దేంతోనైనా సరే, పట్టుకోవచ్చు. రెండుచేతులతో రింగును పట్టుకోవటం తప్పుగుతుంది. నేలకు పడకపూర్వం రింగును తన దేహానికి తాకేట్టుగా పట్టుకొంటే తప్పుకాదు. తన జతకాని శరీరానికి

తాకుతూ పట్టుకోవటంకూడా తప్పు కానేరదు. కాని, ఒక చేతి తోనే రింగును ఎదుటికోర్డుకు వాపసు చేయవలసి వున్నది. సర్వీసులో తప్ప తదితరసమయాలలో జతకాండ్రు- పార్ట్స్ ర్దు వురు—చెరొకచేత్తో రింగును ఒకేసారి పట్టుకోవచ్చు. అప్పుడు కూడా ఒకరే వాపసు చేయాలి. జతకాని శరీరానికి తగిలిన రింగును తాను పట్టుకొని వాపసుచేయటంకూడా ఒప్పుగుతుంది. వెంటనే వాపసుకార్యక్రమం జరగాలి. పట్టుకొన్న చేతితోనే రింగును వాపసు చేయాలి. రెండో చేయి పనికిరాదు.

8. రింగు ప్రయాణం: సర్వీసులోను, వాపసుపనిలోను రింగు పైకి—పైపై పుకు ప్రయాణం కావాలి. చేతిని పదలిన తర్వాత రింగు కనీసం రీఅంగుళాలై నా పైకి పోవాలి. పైనుంచి క్రిందికి రింగు పంపడం తప్పు. వలపైకి చేయి పోరాదు. సర్వీసులో రింగుకు వాల్లింగు సంభవించరాదు. అటు యిటు కదలుతూ రింగు ప్రయాణం చేయకూడదు.

9. నడక: రింగును పట్టుకొన్న ప్రదేశంనుంచే రింగును వాపసు చేయవలసివున్నది. నడికోర్డులో రింగును పట్టుకొని, వల ఒడ్డుకు నడిచివెళ్లి, రింగును వల పైనుండి పడవేయటం తప్పు.

10. బాకింగు: ఏవిధమైనాసరే బాకింగు—Baulking—నేర మగుతుంది. రింగును పంపించటంలో నటించటం బొంకించటం, ఒకవిధమైన బాకింగు అవుతుంది.

11. వలకు తగలటం: సర్వీసులో రింగు వలకు తగల రాదు. వలకు తగిలినతర్వాత రింగు సరియైన కోర్డులో సరిగ్గా నడిచే మరోసారి సర్వీసు చేసే సదుపాయం వుంది. వలకు

తగిలిన రింగు రాంగుకోర్టులో పడినా, వెలుపల పడినా. రెండో సర్వీసంటూ వుండదు. అటలో రింగు వలకు తగలటం తప్పు కానేరదు.

12. క్రీజప్రదేశం: వలకు యిరువైపుల శిలగుల వరకుండే క్రీజప్రదేశంలోనికి ప్లేయర్లు పోరాదు; రింగు క్రీజలో పడినా తప్పగుతుంది. క్రీజగీతలు కోర్టులోనికి చేరుతవి. కాబట్టి పాదభాగంకాని, రింగుభాగంకాని గీతమీద పడితే తప్పుకాదు. గీతను దాటి క్రీజప్రదేశాన్ని ప్రవేశిస్తే నేరమగుతుంది.

13. రింగు వలకుపైగా ఆడబడుతుంది. విలుపు కర్రకు వెలుపలగా వెళ్లి కోర్టులో ప్రవేశించటం తప్పగుతుంది.

14. సక్రమంగా వచ్చేసిన రింగు కనిపించకుండా కోర్టులో పడిపోతే, ఆ కోర్టువైపుకే తప్పు వస్తుంది. పట్టుకోక పోయినందుకు తప్పు. సర్వీసులోను తర్వాతి అటలోను, ప్రత్యర్థులను తాకకుండా కోర్టుబయటికి రింగు పడితే, రింగును అలా పంపించినవైపుకు ఆ తప్పు వస్తుంది.

15. రింగు మొదట నేలను తాకినచోటు లెక్కకు వస్తుంది. దోర్తిపోయి నిలిచినచోటు లెక్కకురాదు. చుట్టు గీతలను తాకేటట్టు పడిన రింగు కోర్టులో పడినట్లే భావింపబడుతుంది.

16. నిలిచినచోటు: క్రీజప్రదేశంతో తప్పు, ఏ ప్రదేశంలోనైనా నిలిబడి రింగును గేజిట్లో చెప్పినప్రకారం పట్టుకోవచ్చు. విలుచున్న స్థలంతో విమిత్తంలేకుండా, రింగు ప్లేయరును తాకినా, ప్లేయరు పట్టుకొని పడేసినా, తప్పు కావించిన

ట్లగుతుంది. సర్వీసు పోతుంది లేక యెదుటివైపుకు పాయంటు వస్తుంది.

17. పట్టిన రింగు: సర్వీసులోని రింగు వలకు తిరిగి వస్తే, దాన్ని పట్టుకొంటే, సరియైన కోర్టుభాగంలో రింగు పడి నట్లగుతుంది. అప్పుడు లెట్టు సంభవిస్తుంది. రెండో సర్వీసు జరుగుతుంది.

18. వెంటనే వాపసు: పట్టుకొన్న రింగును వెంటనే వాపసుచేయాలి. చేతిలో పట్టుకొనివుంటే బాకింగు నేరం కావించిన ట్లగుతుంది.

19. రాంగు సర్వీసు: తప్పకోర్టుభాగంనుంచి సర్దుచేసినా, వంతు వరుసను తప్పించి సర్దుచేసినా, తప్పకోర్టులోని వానికి సర్దుచేసినా, ఆ పాయంటు లెక్కకు రాదు. ఆ అట పలితం లెక్కకు తీసుకోరాదు. కాని తర్వాతి పాయంటుగనుక ఆదితే ఆ పాయంటు లెక్కకు వస్తుంది. తప్పును కనుక్కొన్న తర్వాత, తప్పు సవరింపబడుతుంది. సవరింపు ప్రకారం అట సాగుతుంది. సర్వీసుతప్పును వెంటనే కనుక్కొంటే, సవరింపు జరిగి సర్వీసు సక్రమంగా ప్రారంభమగుతుంది.

20. సంగ్రహవివరాలు:—

సింగిల్సు: ఇరువు రాటకాండ్రు 15 పాయంటలు. మూడు గేములపోటీ.

డబుల్సు: ఇరువైపులా యిద్దరు ప్లేయర్లు. 15 పాయంటల గేము. 3 గేములు.

సర్వీసుకు ముందు రింగు మడిచి నలువరాదు.

వాపసు చేయటంలోను సర్వ చేయటంలోను రింగు పైకి  
అరంగుకాలవరకై నా ప్రయాణం చేయాలి. పైకి ప్రయాణ  
మవటం స్పష్టంగా కనిపించాలి.

అలస్యాలు, సందేహాలు పనికిరావు. పట్టుకొన్న వెంటనే  
రింగును వాపుచేయాలి.

క్రీజు ప్రదేశంలోనికి ప్రవేశింపరాదు. గీతభాగమీద  
పడిన రింగు కోర్టులో పడిన త్లగుతుంది. ఈ నియమం క్రీజు  
గీతకు వర్తించదు. సర్వీసులో రింగు నడిగీతమీద పడితే  
తప్పగుతుంది.

సర్వీసులో రింగు చేతులు వదిలేంతవరకు సర్వరు పాదాలు  
పెనుకగీత పెనుకకుంచాలి.

# బాలు బాడ్మింటన్

## 1. ఆటచోటు.

1. దీర్ఘవతురం. పొడవు 80 అడుగులు. వెడల్పు 40 అడుగులు. మధ్య ఒక అడ్డగీత-నడిగీత-దీనికి పైన వల. ఈ నడి అడ్డగీతకు ఇరువైపుల శిశువులలో వలను కట్టే నిలువు కర్రలు-పోస్టులుంటవి. వలగీతకు అడ్డంగా రెండు కోర్టులలోకి శిశువులకు క్రీజుగీతలు గీస్తారు. ఈ క్రీజుగీతలనుంచి ప్రతి కోర్టును నిడివికి రెండు భాగాలు చేస్తారు. ప్రతికోర్టుకు కుడియెడమ భాగాలుంటవి. కుడి యెడమ కోర్టులని వ్యవహరిస్తుంటారు.

2. కోర్టుగీతల వెడల్పు 2 అంగుళాలకు మించదు. ఇప్పుడన్ని ఆటచోట్లవలెనే గీతలను లోనికి వేస్తున్నారు. కాబట్టి కోర్టుచుట్టు గీతలమీద పడిన బంతి కోర్టులో పడినట్లే భావింపబడుతుంది. కాని యీ వనతి క్రీజుగీతలకు కోర్టు నడిగీతలకు వర్తించదు. ఆటచోటు యింద మధ్య కట్టడాల నడుమ వుంటే మంచిది. పూలుబంతికి గాలిశాకుడు యిబ్బందులు తగ్గుతవి.

## 2. వల.

వలయొక్క కొంతలు సూచింపలేదు. స్పోర్ట్స్ కంపెనీలు తయారుచేసే వలలు బాగుంటవి. నిలువుకర్రలవద్ద వల యెత్తు శిశువులు 1 అంగుళం. మధ్య-నెంటరులో-యెత్తు 6 అడుగులు. ఆరుఅడుగుల యెత్తు కర్రను మధ్య పెట్టడం మామూలయింది. వలకు కొన్నిచోట్ల గజ్జెలు కట్టుకుంటారు.



3. బంతి.

బంతిని వూలుదారంతో తయారుచేస్తారు. సాధారణంగా పసుపుపచ్చ వూలుదారాన్ని వుపయోగిస్తారు. బంతియొక్క వ్యాసం 2నుంచి  $2\frac{1}{2}$  అంగుళాలు. బరువు  $1\frac{1}{8}$  తులాలకు తగ్గదు.  $1\frac{1}{2}$  తులాలకు మించదు.

4. జట్టులు.

అటకు రెండు జట్టులు. జట్టుకు ఐదుగు రాటకాండ్లు. ఇరువురు ముందువారు—ప్రంటులు; ఇద్దరు వెనుకవాళ్లు—బ్యాకులు; ఒకడు నడాటకాడు—వెంటరు. నరాలతో విగించిన బేటుతో వూలుబంతిని తట్టుతూ ఆడుతారు. ఇద్దరి—డబుల్సు—అట వుంది. ఒక్కరి—సింగిల్సు—అటకూడా ఆడుతారు. అటచట్టాలన్నీ ఒకే మాదిరి. పాయంట్లు గేముకు 29. డబుల్సు సింగిల్సు పోటీలకు కోర్టు కొరికలు మారుతవి.

5. అటపడ్డపులు.

1. సర్వీసు చేయడంతో అట మొదలిడుతుంది. అయి మూలగా—డయాగ్నాలుగా—ఐదుగురాటలో సర్వీసు జరగుతుంది. కుడికోర్టునుంచి సర్వీసుచేసిన బంతి, ఎదుటి కుడికోర్టుకు వెళ్లుతుంది. ప్రతిప్లేయరు సర్వీసును కుడికోర్టునుంచి ప్రారంభిస్తాడు. పాయంటు రాగానే ఎడమకోర్టుకు వెళ్లి సర్వీసుచేస్తాడు. సర్వీసుకొరకు ప్లేయర్లు కోర్టు మారవలసివున్నది.

2. క్రిందనుంచి, నడుముక్రిందనుంచి బంతి సర్వీసు చేయబడుతుంది. ఇట్లు తట్టబడిన బంతి వలకు పైగా తగలకుండా

పెళ్లి. నెట్టు సమీపపు సర్వీసు క్రిజగీతను దాటివడితే సర్వీసు సరిగ్గా జరిగినట్లు. ఎవరు వరుసగా బంతిని రెండుసార్లు ఆడ రాదు. ఎదుటికోర్టువాళ్లు నేలకు పడకముందే బంతిని ఆడుతారు. ఉభయులు అలాగే ఆడుతుంటారు.

3. ఎదుటికోర్టువాళ్లు సంసిద్ధంగా లేనిదే సర్వీసు చేయ రాదు. బంతిని ఆడేదానికి ప్రయత్నిస్తే సంసిద్ధంగా వున్నట్లు దానింపబడుతుంది.

4. ఆటలో స్లేయర్లు వలక్రింది నడిగీతను దాటరాదు.

రీ. తప్పులు.

ఈ క్రింది తప్పులను సర్వీసుజట్టు చేస్తే సర్వీసు పోతుంది. ఎదుటివై పువాళ్లు చేస్తే, సర్వీసు టీముకు ఒక పాయంటు వస్తుంది.

1. సర్వీసులో బంతి బేటుకు తగలక క్రింద పడటం. బేటు బంతికి తగలకపోవటం.

2. నడుం పైనుంచి బంతిని నర్వచేయటం. నడుంపై బంతిని బేటు తాకితే తప్పుగుతుంది. వోవరుహేండు సర్వీసు గుతుంది.

3. తప్పుకోర్టుభాగానికి నర్వ చేయటం.

4. సర్వీసు చేసిన బంతి నడిగీతమీద, నెట్టు సమీపపు క్రిజగీతమీద క్రిజా నందులో పడటం. మట్టుగీతమీద పడితే తప్పుకాదు.

5. సర్వీసు చేసే స్లేయరు చెంగకపూర్వమే మరొక రాడ టం. క్రొత్తస్లేయరు అవు టగుతాడు.

6. సర్వీసులో. ప్లేయరు శరీరంకాని బేటుకాని. ఏ గీత నైన తాకడం లేక దాటడం.

7. సర్వీసులో బంతి వలను దాటి ఎమటి కోర్టులోనికి పోకపోవటం.

8. ఆటలోని. (సర్వీసులోని) బంతి వల పైబాగానికి లేక వలకు తగలటం.

9. బంతిని ఆడేటప్పుడు ఇరువురి బేట్లు ఫీకొనడం—క్లాసు కావటం.

10. ప్లేయర్లు బేటుతో వలను తాకటం లేక వలపైకి బేటును పోనీయటం.

11. ఒకే వైపు ఇద్దరి బేట్లచే వరుసగా బంతి ఆడబడటం లేక తాకబడటం.

12. ఆటలో ప్లేయర్లు శరీరంతోను లేక బేట్లతోను. ధరించే దుస్తులతోను, వలను లేక వలకర్రలను తాకటం.

13. బంతి ప్లేయర్లకుగాని వాళ్ల బట్టలకుగాని తగలటం.

14. సర్వీసుచేసే ప్లేయరు శరీరంకాని బేటుకాని కోర్టు వెలుపలకు పోవటం. గీతమీద పాదము వుంటే కోర్టుబయటికి పోయినట్లు భావించబడుతుంది.

15. బంతి కోర్టువెలుపలకు పోవటం, పడటం. చుట్టు గీతలమీద పడితే కోర్టులో పడినట్లు గుర్తుంది.

16. సర్వీసులోను ఆటలోను వెలుపలికి వెళ్లే బంతులను ఆడటానికి అత్యంతరిం లేదు. ప్రయత్నం చేసినట్లు— అటెంప్టు చేసినట్లు భావిస్తారు. అదినట్లు గుర్తుంది.

17. బంతి. సర్వసుప్రయత్నంనుంచి నేలకు పడేదాక-రెట్టు లేక తప్పు అని రెపగి ప్రకటించేవరకు-బంతి అటలోనే వుంటుంది.

7. పోటీ.

పోటీకి 3 గేములు. ఎక్కువ గేములు గెల్చుకొన్న టీముకు విజయం చేకూరుతుంది. 29 పాయంట్లను మొదట తెచ్చుకొన్న టీముకు గేము గెలుపువస్తుంది. వాల్చీలుకుందే రెండు పాయంట్ల తేడా లేదు. గేముకు తర్వాత టీములు కోర్టులు మారుతారు. గేము గెలిచినవారే - ముగ్గురు మాత్రం- సర్వసు ప్రారంభిస్తారు. ప్రతి గేముతర్వాత 5 నిమిషాలు విరామం వుంటుంది. మూడో గేములో, ఏ టీముకైనా 8, 15, 22 పాయంట్లు వస్తే, వెంటనే జట్టులు కోర్టు మారుతవి. కొత్త రూలు. కొన్నిచోట్ల పైన అపోటీకి 5 గేములు పెట్టుతారు. చివరి గేములో యీ పాయంట్లకు కోర్టు మారవలసి వుంటుంది.

8. టాసు.

టాసుతో, నాణెపు వినరుతో-బొమ్మ-బొరుసు- పద్ధతితో సర్వసు-కోర్టులు, నిర్ణయ మగుతవి. టాసు గెల్చిన టీము సర్వసునుగాని టీమునుగాని కోరుకొంటుంది. లేదా ఎదుటి టీమును కోరుకోమని ఆదేశించవచ్చు. టాసు గెల్చుకు యీ మూడురకాల కోరికలు లభిస్తవి.

పోటీ ప్రారంభంలో - (గేము ప్రారంభంలోకూడా) - ముగ్గురుమాత్రమే సర్వసుచేస్తారు. వీళ్లు ముగ్గురు అవుటయిన తర్వాత సర్వసు యెదుటికోర్టుకు పోతుంది. ప్రతి గేముయొక్క- మొదటి సర్వసుకు యీ నియమం వుంది.

## 9. బదులాటకాండు - లేదు.

పోటీ పూర్తయ్యేదాకా కోర్టులో ప్రవేశించిన నేయర్లే ఆడుతారు. బదులాటకాండు రావడానికి వీలులేదు. తక్కువ మందితోనే పోటీని పూర్తిచేయవలసివుంటుంది.

## 10. అంపైరు.

ప్రతి పోటీకి, ఒక అంపైరు, ఇద్దరు గీతలరెఫరీలు, ఒక వలరెఫరీ, ఒక స్కోరరు - అవి ఐదుగురు క్రికెట్ ప్లేయర్లు యంటారు. అంపైరు స్వాధికారి. ఆట సరిగా సాగేది లేనిదీ నిర్ణయిస్తాడు. వాతావరణపరిస్థితులకు వెలుతురున్నదీ లేనిదీ నిర్ణయిస్తాడు. అంపైరు చేసే తీర్పులకు తిరుగులేదు. అప్పీలు లేదు. ప్లేయర్లు ఆడగవలసిన పనిలేకుండానే అంపైరు తప్పులను-రెట్టులను తెలియజేస్తాడు. అనుకోని ఆకస్మికపు ఆటంకాలు కలిగితే అంపైరు రెట్టును యిస్తాడు - (LET). ఆవుడు ఆట ఆగు తుంది. ఇంతకుపూర్వం సర్వచేసినవాడే మరలా సర్వ చేస్తాడు. రెట్టు యిచ్చి ఆటను ఆపుచేసే అధికారం అంపైరుకుంది. ఒకవేళ తప్పును పొరపాటుతో ప్రకటిస్తే వెంటనే సర్దుకొని ఆటను సాగి, పోనిచ్చే అధికారంకూడా అంపైరుకున్నది. అలాంటప్పుడు ఎదుటివారు సంసిద్ధంగా లేకపోతే రెట్టును అంపైరు యిస్తాడు.

బోర్న్ మెంటు కమిటీ సమ్మతించడం అంపైరును మార్చడానికి వీలుపడదు.

## 11. పోటీపూర్తి.

అంపైరు ఆదేశంప్రకారం ఆడటానికి నిరాకరించిన టీము

ఓదినట్లుగా ప్రకటింపబడుతుంది. పోటీ గేములను పూర్తిగా ఆదకపోతే పోటీ పూర్తికాదు. సకాలంలో కోర్టులో హాజరు కాని జట్టు ఓడిపోయినట్లుగా భావింపబడుతుంది. వాతావరణ కారణాలవల్ల ఆగిపోయిన ఆటను మరలా యెప్పుడు ఆరంభించేది అంపైరే నిర్ణయిస్తాడు. ఆగినప్పటి స్కోరు, కోర్టులు, చేతులు-ష్టేయర్లువగైరా వివరాలు స్కోరు షీటులో వ్రాసిపెట్టతారు. పూర్వపు పాయంటునుంచే ఆగిన ఆట ప్రారంభమగుతుంది. పూర్వపు స్కోరు మాసిపోదు. రెక్కకు వస్తుంది. ఇతర కారణాలవలన పోటీ నిలిచిపోతే పోటీని ఎప్పుడు పూర్తిచేసేదీ, దోర్నమెంటుకమిటీ నిర్ణయిస్తుంది. పూర్వపు స్కోరు నిలుస్తుంది.

## 12. ఇతర దోషాలు.

1. గీతల రెఫరీలు బంతులు లోన పడినది, గీతమీద పడినది, వెలుపల పడినది తెలుపుతారు. ఒప్పు తప్పు ప్రకటిస్తారు.

2. వలరెఫరీ, బంతి వలకు తగిలింది లేనిది తెలుపుతాడు.

3. స్కోరరు, పాయంటును రికార్డుచేస్తాడు. కేకవేస్తూ స్కోరును ప్రకటిస్తాడు. పెద్ద బోర్డుమీద స్కోరు వ్రాస్తుండటం మంచి పద్ధతి. ఆగిపోయిన ఆటయొక్క వివరాలన్నీ స్కోరు షీటులో వ్రాసిపెట్టతారు.

4. పైన తెలిపిన పోటీపెద్దలందరు అంపైరుకు సహాయం చేస్తుంటారు.

## చట్టాల పద్యాలు

అటచోటు బంతి దాటిన నౌటగు,

అటకాదు దాని నాడనవుడు;

గీతమీద పడినచో తప్పు కాబోదు;

అటపాట పూలతోట బాట.

కొట్టబోవునవుడు కోలలు ధీకొన్న

తట్టు బంతి వలకు తగిలినవుడు

పవులు జరుగు: పాయంబొ, సర్వీసొ

అటపాట పూలతోట బాట.

రెండుపదుల తొమ్మిడుండును పాయంట్లు.

గేమునందు, మూడు గెల్చుకొన్న

టీము గెల్చినట్టు రేమి తేడాలేదు

అటపాట పూలతోట బాట.

కోర్టు మారవలయు స్కోరు వచ్చినవుడు

పూర్వపాటకాదు సర్వకొరకు

చోటు మారకున్నచో నది తప్పుగు;

అటపాట పూలతోట బాట.

ఎనిమిది పదిహేను యిరువదిరెంటికి

స్కోరు వచ్చినవుడు కోర్టు మారి

పోవలయును టీము మూడవ గేములో;

అటపాట పూలతోట బాట.

ముగ్గు రాడవలయు మొదటి సర్వీసుకు

గేము గేముకు ప్రతిటీము మొదట

అంద టాడవచ్చు నామీద సర్వీసు

అటపాట పూలతోట బాట.

## క్రో క్రో

1. అటవద్దతులు.

1. స్నేహితులు పటమున చూపిన క్లుండును,

2. టానుగెల్చిన కెప్టెన్ తాకుటను లేక పరుగెత్తుటను  
కోరుకొని రెఫరీకి తెలియజేయును. ఒకడుతప్ప తక్కిన తాకే  
వారందఱు చతురములలో కూర్చుందురు. ప్రక్కనున్నవాడు  
మరో ముఖముపెట్టి కూర్చుండును. తొమ్మిదవ స్లేయరు—  
తాకేవాడు ఒక పోస్టువద్ద నిలుచుండును; తఱుముటను ప్రారం  
భించును.

3. తాకేవానియొక్క శరీరభాగము నడిగీతను — నెంట్లు  
లైనును—తాకరాదు; దాటరాదు. తాకే చేజరు పోస్టుల ప్రక్కల  
నుంచి నడిగీతను దాటకూడదు.

4. కూర్చున్న చేజింగువైపు స్లేయరుకు వెనుకనుంచి  
కో ఈయవలయును. రన్నరు లందఱికి వినబడునట్టి గట్టి కేకతో  
కో ఈయవలయును. కూర్చున్నవాడు చాపిన చేతినికాని కాలను  
కాని తాకి కో ఈయరాదు.

5. కూర్చున్నవాని అడ్డనందును — క్రాసులేను — దాటి  
నప్పుడు, కూర్చున్న ముట్టుకొన్న పట్టు వదిలిపోయినప్పుడు  
చేజరు కో యిచ్చుటకు వీలుపడదు. వెనకకు వెళ్లి కో  
యిచ్చుట తప్పగును.

6. తాకేవాడు పై 3, 4, 5 చట్టాలను పాటించకపోయినచో  
అందఱు వెంటనే విడిచిపెట్టును. వెనుదిరిగి చేజరు పోవల



యును. అంపయరు విజిలూదగనే చేజరు నిలబడును. అంపైరు చూపించిన వైపునకు మరలును. రన్నరు లప్పుడు అవుటయ నచో అవుటు కాలేదని అంపైరు ప్రకటించును. అంపైరు చూపించిన వైపునకు చేజరు మరలవలసియున్నది.

7. కో యిచ్చి లేపినవానిచోటునందు చేజరు వెంటనే కూర్చుండును.

8. కో తీసికొనిన ప్లేయరు, తాను కూర్చున్న చతురపు అడ్డనందును దాటి ఒక వైపునకు పోవును. వెనుకకు వచ్చుటకు వీలుపడదు. ప్లేయరుయొక్క పాదభాగము అడ్డనందుయొక్క ప్రదేశము తాకియున్నచో నందును దాటినట్లు కాదు వెనుక ప్రదేశముతో పాదభాగము తాకియున్నచో వెనుకకు పోయినట్లగును.

9. ముఖము తిరిప్పిన వైపునకు తాకే ప్లేయరు ప్రయాణము చేయవలయును. భుజపుగీతను బట్టి తిరిగిన వైపు నిర్ణయ మగును. ప్లేయరు వెనుకకు వెళ్లుటకు వీలుపడదు.

10. పైన 8,9వట్టాలలో తెలిపిన వసులలో మొదటచేసిన పనినిబట్టి చేజరుయొక్క ప్రయాణపు దిశ నిర్ణయమగును.

11. చేజరు తీసికొనిన దిశకు పోస్తువరకు ప్రయాణము చేయవలయును. మధ్య ఎవరికైనను కో ఇవ్వవచ్చును. పోస్తుకు వెలుపలికి చుట్టుతిరిగిమూత్రమే నడిగీతకు అవకలికి పోవలయును. నడిగీతను నడుమ దాటుటకు వీలుపడదు.

12. పోస్తును వదలినతరువాత చేజరు తీసికొనిన దిశకే రెండవపోస్తువరకు ప్రయాణము చేయును. నడిగీతకు తాకే వైపునకుండును.

13. చేజరుయొక్క ముఖము (భుజపుగీత) పోదలచిన వైపున కుండవలయును. ముఖము త్రిప్పరాదు. నదిగీతకు సమానాంతరముగ భుజమును త్రిప్పవచ్చును.

14. పరుగిడువారికి ఆటంకము కలుగని పద్ధతిలో చేజరు కూర్చుండును. ఆటంకమువలన అవుటయిన రన్నరును అవుటు కాలేదని అంపైరు ప్రకటించును.

15. దిశను తీసికొనుట ముఖమును త్రిప్పుట మొదలగు 8, 9, 10, 13 చట్టాలు ఇరువైపులకున్న దీర్ఘచతురములకు వర్తింపవు. వానిలో ఏవైపునకైనా పోవచ్చును; తిరుగవచ్చును.

16. ఆటలో చేజరు ఆటచోటు హద్దులను దాటిపో వచ్చును. దాటినప్పుడుకూడ దిశముఖాల నియమాలను పాటించ వలయును.

17. కూర్చున్న చేజరును రన్నరు తాకకూడదు. మొదటి సారి తాకినందుకు మందలింపబడును. తర్వాత మరలా తాకినచో అవుటగును.

18. రెండుపాదములు ఆటచోటి హద్దులను దాటినప్పుడు రన్నరు అవుటగును. రన్నరుయొక్క రెండుపాదాలు వెలుపలి కుండి, శరీరము లోనికున్నచో, పాదములు వెలుపలికున్నట్లుగా భావింపబడును. అట్టి రన్నరు రవుటగును.

19. రూల్సుప్రకారము చేజరు చేతితో తాకినప్పుడు రన్నరు అవుటగును.

20. తాకేవైపు స్ట్రైక్లందరును 3 మొదలు 13 చట్టాలను పాటించవలయును. రూలును పాటించనపుడు ఫవులు జరిగిన

ట్లగును. పవులువలన స్లేయ రవుటయినను, రన్నరును అవుటు చేయుటలో వెంటనే పవులు జరిగినను, రన్నరు అవుటుకొనట్లు అంపైరు ప్రకటించును.

21. 7 మొదలు 13 చట్టాలను చేజరు పాటించక పోయినచో అంపైరు వానిని సరియైన వైపునకు తిప్పును. సరిగా ప్రవర్తించునట్లు చేయును.

2. పోటీపద్ధతులు.

1. ప్రతి టీమునకు శిమంది స్లేయర్లు.

2. 7నిమిషములు తాకుట. 7నిమిషములు పరుగెత్తుట రెండును చేరి ఒక ఇన్నింగు. పోటీకి రెండు ఇన్నింగులు.

రన్నరులు తమ పేర్లను పరుగెత్తువరుసను స్కోరరుకు తెలుపుదురు. స్కోరుషీటులో వ్రాయబడును. వంతు రాగానే మొదటి మువ్వరు వరుగిడుటకు లోన ప్రవేశింతురు. ఈ మువ్వరు అవుటయినవెంటనే తర్వాతి మువ్వరు వెంటనే కోయిచ్చుటకు ముందుగ ప్రవేశింతురు. లోనికి ప్రవేశించనివారిని అవుటయినట్లు అంపైరు ప్రకటించును. వరుసక్రమాన్ని తప్పి లోనికి వచ్చేవారుకూడ అవుటగుదురు. పరుగెత్తువంతు కాంము ఫూర్తి యగువరకు యీ విధమున మువ్వరుచొప్పున లోనికి వచ్చుచుందురు. మూడవ రన్నరును అవుటుచేసిన చేజరు కొత్తగా లోనికి వచ్చే రన్నరును తాకరాదు. చేజరు మరొకనికి కోయిచ్చితరచరెను. ప్రతి టీము క్లోర్డుకు ఒకవైపునుంచి రన్నరులను లోనికి ప్రవేశపెటును.

3. నిర్ణీతకాలము ఫూర్తికాకపూర్వమే తమ వంతు

ముగిసినట్లు రన్నరులుకాని చేజర్లుకాని అంపెరుకు తెలియజేయ వచ్చును. కెప్టను యీ సంగతి రెఫరీకి తెలుపును. కోరిన మొదనే రెఫరీ పోటీని నిలిపి వంతు పూర్తిజేయును. ఇన్నింగులకు మధ్య 5 నిమిషముల విరామము. వంతులకు మధ్య విరామము 2నిమిషాలు.

4. ఒక రన్నరు అవుటయినపుడు చేజర్లకు ఒక పాయంటు వచ్చును. పరుగిడుకాలములోపల రన్నరు లందఱు అవుటయినచో ఒక లోనా చేజర్లకు వచ్చును. పైన తెలిపిన ప్రకారం- 2వరూలు ప్రకారం— అదే వరుసక్రిమములో రన్నరులు లోనికి వత్తురు. లోనాకు అధికముగా పాయంటులేవు. వంతులము పూర్తియగువరకు పోటీ యీవిధముగా సాగుచుండును. ఒక వంతులో రన్నర్లు వరుసక్రిమమును మార్చరాదు.

5. నాకవుటు పద్ధతిలో పోటీ పూర్తయినప్పుడు ఎక్కువ పాయంటును సంపాదించిన జట్టుకు జయము చేకూరును. పాయంటు సమానమైనచో మరొక ఇన్నింగుపోటీ జరుగును. చెరియొకవంతు పరుగిడుదురు. తాకుదురు. అప్పటికిని గెలుపు తేలనిచో, పోటీని పూర్తిగా మరలా ఆడించవలయును. మరో కాలంలో మరలా అదే యీ పోటీకి పేయర్లు మారవచ్చును. అది వేరే పోటీగా భావింపబడును. అనియుండురు గనుక మరో కాలమున ఆడుదురు.

రీగుపద్ధతిలో గెల్చిన జట్టుకు రెండు పాయంటు; ఓడిన జట్టుకు పాయంటు రావు. గెలుపు తేలనిచో జట్టు కొక రీగు పాయంటు వచ్చును. రీగుపాయంటు సమానమైనప్పుడు, ఆ

గ్రూపులోని టీములు మరొకసారి పోటీలో పాల్గొందురు. అట్టి పోటీల గెల్పులు నాకవుటుసిస్టము ప్రకారము నిర్ణయమగును.

6. ఏకారణమువల్లనైనా పోటీ పూర్తికానిచో దానిని మరొకకాలమున ఆడింతురు. పూర్వపు ప్లేయర్లే పాల్గొందురు. పూర్తియైన పరుగిడు తాకు వంతుల స్కోరు విలబడి లెక్కకు వచ్చును.

7. స్కోరు 12పాయంట్లు లేక అంతకు మించి యున్నప్పుడు ప్రత్యర్థులను మరల చేజర్లుగా వెనువెంటనే ఆడేటట్లుగా కోరే హక్కు ఆ టీముకు లభించును. తర్వాతి యిన్నింగులో ప్రత్యర్థులు ఎక్కువ పాయంట్లను సంపాదించినచో, తాము రెండవసారి చేజర్లుగా ఆడే హక్కును కోల్పోరు. దీనిని ఫాలో ఆన్ అంటారు.

8. దెబ్బలు తగులుటవలన పోటీలో పాల్గొనుటకు వీలుకాని ప్లేయరుకు బదులు మరొకరిని ప్రవేశపెట్టే స్వేచ్ఛాధికారము రెఫరీకి కలదు.

9. పోటీపెద్దలు.

1. ఇరువురు ఆరోపైర్లు, ఒక రెఫరీ, ఒక టైముకీపరు ఒక స్కోరరు పోటీపెద్దలుగా నియమింపబడుదురు.

2. అటచోటుకు వెలుపలి లాబీలో అంపైరు నిలబడును. నడిగీతకు తనవైపు ప్రదేశములో జరుగు పోటీని తాను పరిశీలించును. లాబీలో అటు యిటు సంవరించుచు రన్నర్లు చేజర్లు చేయు కార్యములను తనిఖీచేయును. తన యర్థభాగపు ఆటపాటములో తాను తీర్పులిచ్చును. రెండవ అంపైరు సరియైన తీర్పు

లొనగుటకు సహాయపడును. పవులును ప్రకటించి చట్టానుసారముగ చేజరు నడచుకొనునట్లు తగు చర్య తీసికొనును. స్పృహముగా పూదు చిన్న విజిలుతో అంపైరు అవుటును ప్రకటించును. చిన్న విజిలుతో పవులును ప్రకటించును. ఫవులు నరిదిద్దినంత వరకు చిన్న విజి లూదుచుండును.

3. రెఫరీ: క్రింది కార్యములను చేయును:—

అంపైర్లు ఇరువైపులవారి కార్యములను సరిగా చేయుటకు సహాయపడును. వారికి భేదాభిప్రాయ మున్నప్పుడు తన తుది తీర్పును ఇచ్చును.

కావలెనని అటకు అటకు ఆటంకము కలిగించినప్పుడును, అక్రమముగా ప్రవర్తించినప్పుడును, పోకిరితనముతో రూల్సును పాటించనప్పుడును రెఫరీ నేరస్థుని తన యాష్టానుసారము శిక్షించును. నేరము ననుసరించి శిక్ష విధింపబడును. నేరస్థుని పోటీతో నుంచి తొలగించవచ్చును.

చట్టాలను అర్థము చేసికొనుటలో బయలుదేరిన ప్రశ్నలకు రెఫరీ తీర్పు లిచ్చును.

ఇన్నింగయినతర్వాత స్కోరును ప్రకటించును. పోటీ ఫలితమునుకూడ తెలియజేయును.

పోటీని సరిగా నడిపించుటకు కావలసిన ఉపకరణ రెఫరీ కావించును.

4. డ్రైముకీపరు.

ఒక పోరుగు ఒక పోటీ విజిలుతో పోటీవంతును ప్రారంభించును. పోరుగు విజిలుతో పోటీ పూర్తయ్యెను ప్రకటించును.

చును. ఇన్నింగు పూర్తికాగానే పోటీకాలాన్ని తెలిపే రికార్డును స్కోరరుకు అందజేయును. ట్రైముకీపరు పనిని రెఫరీకి లేక స్కోరరుకు అప్పగించవచ్చును

5. స్కోరరు.

కెప్టనువద్దనుంచి లోనికి రన్నరులు ప్రవేశించు వరుస క్రమమును పుచ్చుకొనును. అదేప్రకారము రన్నరులు ప్రవేశించునట్లు జేయును. అవుటయిన రన్నరులను రికార్డుచేసి వారిని కూర్చుండబెట్టును. పంతు సమాప్తమయినతర్వాత స్కోరు షీటును వ్రాయును. తాకేవారి స్కోరును తయారుచేయును. పోటీ పూర్తికాగాకే స్కోరుషీటులో రెండు టీముల పాయంటులను పోటీ ఫలితమును వ్రాసిపెట్టును. స్కోరుషీటుమీద రెఫరీ అంపైర్లచేత సంతకములు పెట్టించును. ఇన్నింగు అనంతరము, పోటీ పూర్తయినతరువాత రెఫరీచేత స్కోరును ప్రకటింప జేయును.

6. పోటీని ఏర్పాటుచేసిన సంస్థ పోటీపెద్దలను - అపిషి యుల్ను - నియమించును. వారందఱా రెఫరీయొక్క ఆదేశానుసారము పనిచేయుదురు.

7. వివరములు.

1. చేజర్లు: చిన్న చతురములలో కూర్చున్నవారు చేజర్లు. వారి ప్రత్యర్థులను తాకుదురు.

2. తాకేవాడు: రన్నర్లను తఱిమి చేసితో తాకువానిని తాకేచేజరు అని అందురు.

3. రన్నట్లు: చేజిల్లకు దొరకకుండా పరుగెత్తువారు రన్నరులు.

4. కో యిచ్చుట: తఱిమి తాకేవాడు లోపంలేకుండా కో యివ్వవలయును. కూర్చున్న చేతితో తాకిన వెనువెంటనే కో అని బిగ్గరిగా కేకవేయవలయును. వెనుకనుంచి తాకి "కో" యివ్వ వలెను. చేతితో వెనుకనుంచి తాకుట "కో" కేకవేయుట ఏక కాలంలో జరుగును. ముందు లేక వెనుక యీ రెండు కార్యములు — కేకవేయుట తాకుట జరిగినచో ఫవులు జరిగినట్లగును. ఒకే కార్యము అనగా తాకుట లేక 'కో' కేకవేయుట జరిగిన తప్పక తప్పు జరిగినట్లగును.

5. ఫవులు — తప్పు: తఱిమి తాకేవాడుకాని, కూర్చున్న చేజరుకాని ఏ చట్టమును పాటించకపోయినా ఫవులు చేసినట్లగును. ఫవులును సరిదిద్దినంతవరకు అంపైరు చిన్నవిజిలును ఊదుచుండును.

6. ఒకవైపునకు తిరుగుట: ఒక పోస్టునుంచి మరియొక పోస్టునకు ప్రయాణముచేయుట, ఒకవైపును తీసికొనినట్లు భావింపబడును.

7. ముఖమును త్రిప్పుట: తఱిమి తాకే స్లేయరు ఒక వైపుకు ప్రయాణము చేయునప్పుడు భుజపుగీతను 90 డిగ్రీలకు — నమకోణమునకు — ఎక్కువగా త్రిప్పితే ముఖమును త్రిప్పినట్లగును. ముఖమును త్రిప్పుట ఫవులగును.

8. వెనుకకు వెళ్లుట: తఱిమి తాకే స్లేయరు ఒకవైపుకు ప్రయాణము చేయునప్పుడు, మరోవైపుకు మరలితే, వెనుకకు వెళ్లినట్లగును. ఇట్లు చేయుట ఫవులగును.



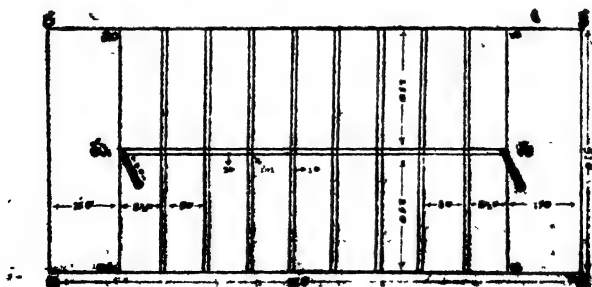
9. పోస్తుగీతను వదలుట: తతిమి తాకేష్లేయరు పోస్తును పట్టుకొన్నచేతిని వదలినను, పోస్తును చేతితో తాకినను, చివరిద్వీర చతురమునువదలి వెళ్ళినను-పోస్తుగీతను వదలినట్లుభావింపబడును.

10. వెలుపలి పాదాలు: రన్నరు యొక్కరెండు పాదములు ఆటచోటు హద్దులను దాటి వెళ్ళినప్పుడు పాదములు వెలుపలికి పోయినట్లుగును. అట్టి రన్నరు అవుటగును. ఏ పాదభాగమైనను, ఆటచోటు హద్దులను తాకియున్నప్పుడు, రన్నరు లోనికున్నట్లుగును. శరీరమంతా గాలిలో వెలుపలికున్నప్పుడుకూడా పాదములు లోని కున్నట్లుగానే భావింపబడును.

11. లోనా: రన్నరు లందఱు అవుటయినప్పుడు ప్రత్యర్థులకు ఒక లోనా వచ్చినట్లుగును. లోనాకు ప్రత్యేకముగ పాయంట్లు లేవు

12. ఆటచోటో విషయములు.

1. ఆటచోటు పటమున చూపినట్లు దీర్ఘచతురముగ నుండును. పొడవు-34మీటర్లు, వెడల్పు 16 మీటర్లు



ఆటచోటు

2. క గ చివరి రెండు చిన్న దీర్ఘచతురములు. ఒక వైపున దీని పొడవు-18 మీటర్లు, వెడల్పు-4.8 మీటర్లు.

3. చ జ లలో నిలువుకర్రలు- కొయ్యపోస్తులు.

4 ఖ-నెంట్రీలు లేను. నడిగీత- చ నుంచి జ వరకు. పొడవు-24.4 మీటర్లు, వెడల్పు-30 నెంటిమీటర్లు. నడి నందు లోని చిన్న చతురములు ఎనిమిది. అవి 30 నెంటిమీటర్ల చతురములు. ఒక చిన్నచతురముయొక్క కేంద్రమునకును మరియొక చతురపు నెంటరునకును 2.7 మీటర్ల దూరముండును.

5. అడ్డముగా అటచోటునుండి 8 అడ్డసందులున్నవి - క్రాసులేనులు. వాని పొడవు-18 మీటర్లు, వెడల్పు-30 నెంటిమీటర్లు. ఇవి నడిసందునకు సమకోణములో నున్నవి. నడిసందునకు ఇరువైపుల వీటి పొడవు 7.85 మీటర్లు.

(పంతులు)



## క బా డీ

చెడుగుడు భారతదేశీయక్రీడలకు చక్కవర్తి. దీనిని ఇతర రాష్ట్రములలో కబడీ యందురు. ఈ పేరుతోనే ఇప్పుడు వ్యవహరింపబడుచున్నది. చిన్నచోట అడవిదెడి చక్కని క్రీడ. హృదయశ్వాసకోశములకు ఒకేసారి పని కలుగును. ఆంధ్రలో కబడీ ఆడనట్టి ప్రదేశము లేదు.

క్రీడాసంఘపు పెద్దలు, ఇటీవల చాల మార్పులు చేసినారు. మార్పులు మంచివని కొంద రభిప్రాయపడుచున్నారు. మంచివికావని వాదించేవారుకూడ కలరు. చావుబ్రదుకులవలన అటవోరణి మారినది. పోటీ పూర్తియగువరకు ఏ అటకు ప్లేయర్లు తగ్గరు. తగ్గితే ఓడినట్లు నిర్ణయింపబడుదురు. నేల విషయమునకూడ వాదోపవాదము లున్నవి. ఇసుకనేల పోయి చదునైన ప్రదేశము వచ్చినది. తఱుముకూత పోయినది. విజయ వాదలో జరిగిన జాతీయ పోటీలలో రెండు పొడిగింపులకుకూడ ఏ టీముకు పాయంటు రాలేదు. తఱుముకూత అదృశ్యమైనది. అటయొక్క అందమే చెడినదని కొందఱు భావించుచున్నారు.

అందువల్లనే కాబోలు ఆంధ్రలో అనేకచోట్ల చెడుగుడును అంద రాటకాండ్రుండి ఇసుకనేలలో ఆడుచున్నారు. పల్లెపొంగి తాలలో చెడుగుడునే ఆడుచున్నారు. బడిపోటీలలోకూడ ఇంకను చాల జిల్లాలలో చెడుగు డాడుచున్నారు. "పదుగు రారుమాట పాటియై ధర జెల్లు"నుకదా! కబాడీ చట్టాలను సంగ్రహంగా వివరించుచున్నాను.



4. బాకులైను అనే కూతగీత నడిగీతకు 9 మీటర్లు దూరంలో (9'—10'') నుండును.

5. అన్నిగీతలు— నడిగీతకూత— 6 పెంటిమీటర్ల మందములో నుండును. (2'')

స్త్రీలకు బాలరకు ఆటచోటు కొలతలు తగ్గును. తూకము ననుసరించి బాలురు రెండు తరగతులుగా విభజింపబడుదురు. 90పౌనుల లోపువారు 110పౌనులలోపువారు చిన్నకోర్టు 8×11 మీటర్లలో నుండును.

కొలతల వివరాలు.

	పురుషులు	స్త్రీలు
కగ—చజ	8 మీటర్లు (26'—3'')	6 మీటర్లు (19'—8'')
కచ—గజ	13 మీ (42'—7 $\frac{3}{5}$ '')	11 మీ (36'—1'').
కన—గప	6.5 మీ (21'—3 $\frac{4}{5}$ '')	5.5 మీ (18'— $\frac{1}{2}$ '')

చుట్టూ 4మీటర్ల ఖాళీస్థలముండవలయును. అవుటయినవారు కూరుచుండుటకు, ఇరువైపుల వెనుక ప్రత్యేకస్థలము లుండును. 8×2 మీటర్లు పురుషులకు, స్త్రీలకు— బాలరకు 4×2 మీటర్లు. చివరగీతలకు 2మీటర్ల దూరములో ఈ కూరుచుండు ప్రదేశములు ఏర్పఱుపబడును.

## 2. వివరములు.

1. చుట్టుగీతలు 5 నెంటిమీటర్లు — 2 అంగుళాల—దళసరిలో గీయబడును.

2. లాబీలు స్ప్రిగిలులో — పెనగులాటలో — కోర్టుకు చేరును. అవుడు ఆటవోటు 'మ యరల' లోనిదగును.

3. 'నవ' నడిగీత. దీని వెడల్పుకూడ 2 అంగుళాలు— 5 నెంటిమీటర్లు.

4. నడిగీత కోర్టును రెండు భాగములు చేయును.

5 కూతగీత: నడిగీతనుండి 3 మీటర్లలో — (9'-10'') కూతగీత గీయబడును. స్త్రీలకు బాలురకు కూతగీత 2.5 మీటర్లు (8'-2'')

6. కబడి — కబడి యని కూత కాయవలయును. కూత ఒక్క గుక్కలోనే జరుగును.

7. కూతతో ఎదుటికోర్టు ప్రవేశింపవలెను. నడిగీతను దాటుటకు పూర్వమే దాడి పల్పు ప్లేయరు కూతను ప్రారంభింప వలసియున్నది.

8. కూతజరుగు కోర్టులోని ప్లేయర్లు ప్రత్యర్థు లనబడుదురు. (అంటిను).

9. ఒకే గుక్కలో కూత జరుగును. కూతలో గాలిపీల్చు జరిగినచో కూత విలిచినట్లగును. కూతవిలుపుట వినరాకుండుట కూత పోయినట్లుగా భావింపబడును.

10. కూతకూయునాని శరీరభాగ మేదైనా ప్రత్యర్థి యొక్క శరీరభాగమును తాకినచో ప్రత్యర్థి అవుటగును.

ప్రత్యర్థులు అవుటగుటకు కూతకాదు చట్టముల నన్నింటిని పాటించవలయును.

11. కూతకానిని తమకోర్టుతో ప్రత్యర్థులు పట్టుకొన్నచో కూత కూయువాడు అవుటగును. కూత నిలుపువరకు తమ కోర్టునందే కూతకానిని నిలుపవలెను. ఏ చట్టమునకు విరుద్ధముగ ప్రత్యర్థులు ప్రవర్తించరాదు.

12. కూతతో నడిగీతను దాటి తన కోర్టుభాగమును తాకినచో సురక్షితముగా తిరిగివచ్చినట్లగును. కూతకాదు తదితర చట్టములను పాటించవలయును.

13. తాపట: శరీరమునుకాని శరీరమునకు ధరించిన దుస్తులను కాని తాకినచో తాకుట జరిగినట్లగును. కూయువాని కిని ప్రత్యర్థులకును ఈ నియమము వర్తించును.

14. స్త్రీగిలు — పెనగులాట: ప్రత్యర్థియును కూతకాదును ఒకరి నొకరు తాకుటతో పెనగులాట ప్రారంభమగును.

15. కూతదాడి: కూతతో ప్రత్యర్థుల కోర్టు ప్రవేశించుటతో దాడి ప్రారంభమగును. కూతగీతను దాటి, కూతతో తిరిగివచ్చి తన కోర్టును చేరుకొన్నచో దాడి సక్రమముగా జరిగినట్లగును. ఒకసారియైన దాడిలో కూతగీతను దాటవలసియున్నది. ప్రత్యర్థిని లేక ప్రత్యర్థులను తాకి చెంగించినపుడు కూతగీతను దాటవలసిన వని యుండదు. కాని కూతతోనే సొంత కోర్టును చేరుకోవలసియున్నది.

కూతగీతను పూర్తిగా దాటవలయును. కూతగాని శరీర భాగ మేదియును కూతగీతకును నడిగీతకును నడుమ నుండరాదు.

1. అటవద్దతులు.

1. టాను గెల్చిన జట్టు కోర్టును లేక దాడిని కోరుకొనును. రెండవకాలార్థమునకు జట్టు కోర్టు మారుదురు. రెండవజట్టు దాడిని ప్రారంభించును. ప్రథమాథ్థకాలాంతమునకున్న స్లేయర్లతోనే రెండవ భాగపు ఆట మొదలగును.

2. అటలో ఏ స్లేయర్లైన కోర్టువెలుపలకు వెళ్ళినచో చెంగును. అట్లు అవుటయిన అటకాండ్రను పోటీపెద్ద వెలుపలికి పంపించును.

పై విధమున అవుటయిన ప్రత్యర్థి పెనగులాటలో పాల్గొనినచో పట్టుబడిన కూతస్లేయరు అవుటుకాడు. పెనగులాటలోని ప్రత్యర్థులందఱు అవుటగుదురు. దీనిని గమనింపవలెను.

3. స్లేయరుయొక్క శరీరభాగ మేదైనను కోర్టు వెలుపలి ప్రదేశమును తాకినచో అత డవుటగును. కాని పెనగులాటలో శరీరభాగ మేదైన కోర్టుకు తాకుకొనియున్నను, కోర్టులోనున్న మరియొక స్లేయరు శరీరమునకు తాకుకొనియున్నను స్లేయరు చెంగడు. అటచోటు హద్దులలోని ప్రదేశమును తాకుకొని యుండవలయును.

4. పెనగులాటలో - స్ప్రిగిలులో లాబీలుకూడ కోర్టుకు చేరును. స్ప్రిగిలైన తర్వాత సొంతకోర్టుకు లాబీలగుండా ప్రవేశించవచ్చును.

5. దాడిదారుడు కబాడీ అనే శబ్దముతో కూతకూయుచుండును. కబాడీశబ్దముతో కూత జరుగనిచో అంపైరు ఆ స్లేయరును వాపసుపంపును. ప్రత్యర్థులకు తర్వాత దాడిచేయు



అక్షకాశము వచ్చును. అప్పుడు తఱుముకూత జరుగుటకు వీలుపడదు.

6. ఎదుటికోర్టుకు రెయిడరకూతతో ప్రవేశింపవలయును. ఆలస్యముగా కూతను ప్రారంభించినచో, అంపైరు అతనిని వెనుకకు పంపును. అప్పుడు ఎదుటివైపుకు కూతకు వెళ్లును. తన కోర్టును ఏమాత్రము తాకుకొనియున్నను ఎదుటికోర్టు ప్రవేశము వూర్తికాదు.

7. వార్నింగు—మందలింపు అయినతర్వాతకూడ కూత కాదు పై చట్టమును పాటించనిచో, అంపైరు వానియొక్క కూతవంతు వూర్తియైనట్లు ప్రకటించును. ఒక పాయంటును ప్రత్యర్థులకు బహూకరించును. అప్పుడు చట్టమును పాటించని ఆ ప్లేయరుమాత్రము అవుట కాదు. పాయంటు మాత్రమే పోవును.

8. రెండుజట్లు ఒకరి తర్వాత — మరొకరు కూతకు ప్లేయర్లను ఎదుటికోర్టుకు పంపుచుందురు. రెయిడరు తన కోర్టుకు తిరిగి వెళ్లినవెంటనే ప్రత్యర్థులు తమ దాడిని ప్రారంభింతురు. రెయిడరు తమ కోర్టులో పట్టుబడినవెంటనేకూడా, తమ కూతను ప్రారంభింతురు.

9. పెనగులాటలో తప్పుకొని తన కోర్టునకు చేరుకొను రెయిడరును తఱుముకూతతో తాకుటకు వీలుపడదు.

10. ఒక్కరే కూతకు ఎదుటికోర్టుకు పోదురు. ఎక్కువ మంది కూతకు ఎదుటికోర్టు ప్రవేశించినచో అంపైరు వారిని అందఱిని వెనుకకు పంపును. అప్పుడు తాకిన ప్రత్యర్థులెవరు

అవుటుకారు వెనుకకు అట్లు వాసనువెళ్లు దాదీదారులను తఱుము కూతతో తాకరాదు.



11. ఒకరికన్న ఎక్కువమంది కూతకు వెళ్లినచో అంపైరు వారిని మండించును. మండిలిం పయినతిర్వాతకూడ ఎక్కువ అంపి కూతకు ప్రవేశించినచో, అంపైరు మొదిటివానిని మినహా తక్కినవారి నందఱిని అవుటయినట్లు ప్రకటించును. (ఈ చట్టతీత్రతను గమనింపవలెను)

12. ఎదిటి కోర్టులో రెయిడరు కూతను కోల్పోయినచో అవుటగు... (దీనినికూడ గమనింపవలెను. అతనిని ప్రత్యర్థులు తాకవలసిన సని యుండదు.)

13. రెయిడరును అక్రమముగా నోటిని మూసి కూతను

విలుపుటకు పర్యవర్తింపరాదు. దెబ్బలు తగులునట్లు తీవ్రముగా పట్టుకోరాదు. అక్రమవిధానములను అనుసరింపరాదు. కత్తెర పట్టులు ఉపయోగింపకూడదు. అట్లు పట్టుకొన్నచో రెయిడరు సురక్షితముగ సొంతకోర్టుకు చేరినట్లు ప్రకటింపబడును. అక్రమముగా పట్టుకొన్న ప్లేయర్లను అంపైరు ప్రత్యేకముగా శిక్షించును. తగు చర్య తీసికొనును. (చట్టము V-3 చూడవలయును.)

14. రెయిడరుకానీ అంటికానీ ప్రత్యర్థులను కావలెనని వెలుపలికి పోవునట్లు త్రోయరాదు. మొదట తోసినవాడు అవుటయినట్లుగ ప్రకటింపబడును. రెయిడరును వెలుపలికి తోసినట్లయితే అతడు సురక్షితముగ సొంతకోర్టుకు చేరినట్లు అంపైరు చెప్పును.

15. కూత జరుగునట్టి కోర్టులోని ప్లేయరు, నడిగీతను దాటి, ఎదుటికోర్టును తన శరీరభాగముతో తాకినచో అవుటగును.

16. ఎదుటికోర్టు ప్రవేశమునకు పై విధమున అవుటైన ప్లేయరు, రెయిడరును పట్టుకొనరాదు. పట్టుకొనుటలో ఎదుటి కోర్టును ప్రవేశించరాదు. రెయిడరును పట్టుకొనుటకు సహాయము చేయరాదు. ఈ తప్పులలో రెయిడరు పట్టుబడినపుడు అతడు అవుటు కాలేదని అంపైరు ప్రకటించును. అంతేకాదు. ప్రైగిలులో పాల్గొన్నవా రందఱు చెంగుదురు. అవుటగుదురు.

17. వంతు తప్పించి కూతకు వెళ్లిన ప్లేయరును అంపైరు వాపసు పంపును. వార్నింగు జరిగినతర్వాతకూడ మరల వంతు తప్పి కూతకు ఎదుటి కోర్టుకు ప్రవేశించినచో, ప్రత్యర్థులకు అంపైరు ఒక పోయంట్లు బహూకరించును.

18. అందఱిని అవుటచేసిన జట్టుకు ఒక లోనా వచ్చును. లోనాకు 4 అదనపు పాయంట్లు. అవుటయిన అటకాండ్రీకుగా వచ్చిన పాయంట్లకు లోనా పాయంట్లు కలుపబడును. అట పాగి పోవును. రెండుజట్లలోని స్లేయర్లందఱు తమ కోర్టులలో ప్రవేశింతురు. అదే విధము పోటీ జరుగును.

19. రాబోవు ఆపదనుగుఱించి రెయిడరుకు తన స్లేయర్ల రెవరైనా హెచ్చరికచేసినచో అంపైరు ఎదిటిజట్టు కొక పాయం టిచ్చును.

20. నడుమును, కాళ్ళచేతులనుమాత్రమే పట్టుకోవలెను. వేరువిధముగా రూఱకు విరుద్ధముగా మొదటి పట్టుపట్టిన స్లేయర్లను అంపైరు అవుటచేయును. రెయిడరును అక్కరముగ పట్టుకొనినచో అతడు సురక్షితుడుగా అంపైరు ప్రకటించును.

21. ఒకరిద్దరు స్లేయర్లుమాత్రమే మిగిలినప్పుడు ఆ టీము కెప్టను తన స్లేయర్లందరు అవుటయినట్లుగా ప్రకటించ వచ్చును. అందఱిని అటలో దించుటకుగా కెప్ట పీ పని చేయును. అందఱు అవుటయినట్లగును. ఆ పాయంట్లు ఎదుటివైపుకు వెళ్లును. లోనాకుగా మరీయొకనాల్గు పాయంట్లకూడ ప్రత్యర్థులకు లభించును.

22. అవుటయిన స్లేయరు, తన అవుటయిన వరుస క్రమముప్రకారము బ్రిటికి తిరిగి అటలో ప్రవేశించును. ప్రత్యర్థి అవుటయినప్పుడే బ్రిటుకు లభించును. (ఇతర తప్పులకు అంపై రిచ్చు పాయంట్లకు చెంగిన్ పేయర్లు బ్రిటికరు.)

## 4. పోటీపద్ధతులు.

1. ప్రతిటీమునకు 12 స్లేయర్లు. కాని, పోటీకి కోర్టులోనికి ఏడుగురు ప్రవేశింతురు.

2. పోటీకాలము: రెండర్థభాగములు. పురుషులకు ప్రతి అర్థకాలమునకు 20 నిమిషములు; స్త్రీలకు బాలకులకు 15 నిమిషములు. మధ్య విరామకాలము 5 నిమిషాలు. విరామానంతరం జట్టులు కోర్టు మారుదురు.

3. ఆటకాడు అవు బయినప్పుడు ప్రత్యర్థులకు ఒక పాయంటు పెచ్చును. లోనా వచ్చిన జట్టుకు మరొక నాలుగు పాయంటు లభించును.

4. పోటీకాలము పూర్తి యగునరికి ఎక్కువ పాయంటులు సంపాదించిన జట్టుకు విజయము చేకూరును.

5. పాయంటు సమమై గెలుపు తేలనిచో, 5 నిమిషాల రెండు కాలభాగాలకు పోటీ పొడిగింపబడును. పొడిగింపు కాలములలో, పోటీచివర నిలిచిన స్లేయర్లతో ఆట సాగును. స్లేయర్ల సంఖ్య మారదు.

పొడిగింపు కాలాల అనంతరం 50 నిమిషాల పోటీ యైన తర్వాతకూడ పాయంటుతో గెలుపు తేలనిచో మొదటి పాయంటును సంపాదించిన జట్టునకు విజయము లభించును. (ఈ కొత్త మార్పు గమనింపవలెను.)

6. ఏకారణమువలననైనను పోటీపూర్తికానిచో, మరొక సారి కొత్తగా ఆడింతురు. పాత స్కోరు పనికిరాదు.

7. ఆటగానికి దెబ్బలు తగిలినప్పుడు ఆ టీము కెప్టెను

టయమవుటను కోరును. అటువంటి ఆట విలుపుదల టైమవుటు కాలము రెండు నిమిషములకు మించదు. దెబ్బలు తీవ్రమైనందున స్లేయరు పోటీలో పాల్గొనజాలకపోయినచో మరొకరు ప్రవేశించుటకు రెఫరీ అంగీకరించును. మొదటి అర్థకాలము అయినతర్వాత అనగా విరామనమయములో ఇరువురు బదులాట కాండ్లు రెఫరీయొక్క పరీక్షనుతో ప్రవేశింపవచ్చును.

8. ఒకరిద్దరు స్లేయర్లు తక్కువతో జట్టు అటను ప్రారంభింపవచ్చును. అందఱు ఆవుటయినచో. హాజరుకాని స్లేయర్లు కూడ చెంగినట్లుగా భావింపబడుదురు. పాయంటు ప్రతిపక్షాలకు లభించును. మొదట హాజరుకానట్టి అటకాండ్లు రెఫరీయొక్క సమ్మతితో పోటీలో ప్రవేశించురు. హాజరుకాని స్లేయర్ల స్థానములలో ఎప్పుడైనను బదులాటకాండ్రను తీసికొనవచ్చును. వారట్లు ప్రవేశించినతర్వాత పోటీ పూర్తయిగువరకు స్లేయర్లను మార్చుటకు వీలుకాదు. పోటీని మరలా కొత్తపోటీగా ఆడినపుడు స్లేయర్లను మార్చవచ్చును. (తర్వాతి పోటీలకుకూడ స్లేయర్లమార్పుకు ఆక్షేపణలుండవు.)

9. మందులు వగైరాలు వుచ్చుకోరాదు. దోపింగు చవికిరాదు. గోళ్లను బాగా కత్తిరించవలయును. స్లేయర్లు ముందు వెనుకల సంఖ్యలను ధరించురు. సంఖ్య నాల్గొండులములలో మందును. బయియనులను విక్కరులను స్లేయర్లు ధరించురు. లోపల లంగోటా కట్టుదురు. ఇవి కనీసపు దుస్తులు. శరీరమునకు మానెనుగాని ఇతర చమురు చదార్థమునుగాని వూయరాదు. లోహవస్తువులను ధరింపకూడదు. అవతరమైనచో కేన్వాసుజోళ్లను ధరింపవచ్చును.

10. కెప్టను లేక నాయకుడుతప్ప తదితరస్థేయర్లు నలహా లివ్వరాదు. సొంతకోర్టులో ఉన్నప్పుడే నలహా లీయవచ్చును.

చె. పోటీపాలకులు.

1. ఒక రెఫరీ, ఇరువురు అంపైర్లు ఇద్దరు గీతల మనుషులు, ఒక స్కోరరు పోటీపాలకులుగ వ్యవహరింతురు.

2. కోర్టులలో ఆయా అంపైర్లు సాధారణముగ తీర్పు లిచ్చుచుందురు. అంపైర్లలో అభిప్రాయభేదము లేకపోయినప్పటికిని కొన్ని పరిస్థితులలో పోటీన్యాయమునకుగాను. రెఫరీ అంపైరు తీర్పును తొలగివచ్చి తనయొక్క తీర్పును ప్రకటింపవచ్చును. రెఫరీకి యీ ప్రత్యేకాధికారమున్నది.

3. అటయెడద - స్పొర్టింగుస్పిరిటు - లేకుండ అక్రమముగ ప్రవర్తించినవారిని, యీ క్రింద వివరించిన నేరములను- తప్పులను కావించినవారిని, మందలించుటకు రెఫరీకి అధికారము కలదు. ఎదుటివైపుకు పాయంటును బహుకరింపవచ్చును. పోటీలోనుంచి ఏ స్థేయరునైనను రెఫరీ తొలగించవచ్చును. ఈ నాల్గు నేరములకు స్థేయర్లు శిక్షింపబడుదురు:-

1 తీర్పులను గుఱించి పోటీపెద్దలను ప్రశ్నింపరాదు.

2. పోటీపెద్దలను గుఱించి విచిత్రవాక్యములు పలుకరాదు.

3. పోటీపాలకుల తీర్మానములకు విరుద్ధముగ ప్రవర్తించరాదు. తీర్పులను మార్పుటకు ప్రయత్నము చేయరాదు.

4. ఎదుటివైపు స్థేయర్లతోను స్థేయర్లను గుఱించి అసహ్యకరముగ మాటలాడరాదు.

4. ఇవి నేరములు - పవుల్లు - అగును:-

1. నోరును మూసి గొంతు పట్టుకొని కూతను నిలుపుటకు ప్రయత్నింపకూడదు.

2. దెబ్బలు తగులునట్లు తీవ్రముగా ప్రత్యర్థితో తలపడరాదు.

3. కాళ్లతో కత్తిరింపు పట్టును ప్రయోగింపకూడదు.

4. ఐదు సెకండ్లలోపల రెయిడరును కూతకంపవలయును.

5. శిక్షకులుకాని ప్లేయర్లుకాని వెలుపలనుంచి నలహా లీయరాదు. పోటీకాలములో శిక్షకులు క్రీడారంగములోనికి చొరబడకూడదు. అక్రమప్రవేశమునకు అంపైరు ఎదుటివైపునకు పాయఁటును బహూకరించును. అటువంటి ఆటగాని పేరును నంబరును ప్రకటించి అతడు అవుటయినట్లుగ అంపైరుతీర్పు విచ్చును. కూత జరుగుచున్నందున అప్పుడు అంపైరు విజిలు నూపదు.

6. రెఫరీ చట్టాల అర్థమును గుఱించి తీర్పు లిచ్చును.

అర్థకాలానంతరమున స్కోరు ప్రకటించును. పోటీ కాలము పూర్తయినపుడు స్కోరును ఫలితమును ప్రకటించును. పోటీ నిర్వహణమును తనిఖీచేయును. టైముకిపరుగా పని చేయును. విజిలుతో పోటీని ప్రారంభించును; పూర్తిచేయును.

7. స్కోరరు పట్టిలో ప్లేయర్ల పేర్లను నంబర్లను వ్రాసి యుంచును. రెఫరీ యనుమతితో కాలభాగపు చివరను పోటీ



కాలము పూర్తియైనప్పుడును స్కోరు పాయంట్లను ప్రకటించును.

స్కోరుషీటును పూర్తిచేసి రెఫరీ అంపైర్ల సంతకములను నేకరించును.

ప్లేయరు సంపాదించిన పాయంట్లను విలువునకు రన్నింగు స్కోరులో గుర్తుపెట్టును.

లోనాను అడ్డగీతతో ( — ) గుర్తుపెట్టును.

టయమవుటును (T) గుర్తుతో పట్టీలో నమూదుచేయును.

పోటీప్రారంభమును, భాగాల ప్రారంభ అంత్యకాలములను (గంటల విమిషములను) స్కోరుషీటునందు వ్రాయును.

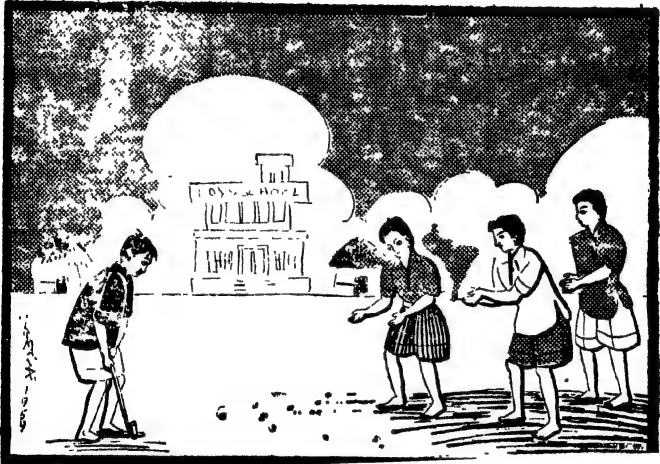
మొదటి పాయంటును సంపాదించిన టీముయొక్క పేరును వ్రాసియుంచును.

అంపైర్లు రెఫరీ ప్రకటించు (ఇచ్చు) పాయంట్లను — 0 — గుర్తుతో స్కోరుషీటునందు ఉదహరించును.

9. లైనులవారు అవుటయిన ప్లేయర్ల వరుసక్రమమును వ్రాసియుంతురు. అవుటయిన ఆటకాండ్రందఱు వరుసగ విద్దేశించినచోట కూరుచుండునట్లు చేయుదురు. కోర్టుకు వెనుకవైపునందు గీచియుంచిన ప్రదేశమున అవుటయినవారు కూర్చుండురు. అగ్రిదికి కోర్టులో ప్రవేశించువారి వివరములను వ్రాసియుంచును. అంపైర్లకు సహాయము చేయుచుండును. కోర్టువెనుక 2 మీటర్ల దూరమున,  $2 \times 8$  మీటర్ల గీతం ల్లాకులో అవుటయిన ఆటకాండ్రు కూర్చుండురు.

10. విరామకాలమున స్కోరరు పాయంట్లను ప్రకటించును. చివరి ఐదునిమిషములలో ప్రతినిమిషము పాయంట్ల స్కోరును ప్రకటించుచుండును. స్కోరరు గడియారము, రెఫరీ గడియారము ఒకేకాలమును సూచించునట్లు వలయును. రెఫరీది అధికారపు గడియారమగును.

—పంతులు.



# స్కొరు పీటు

పోటీ\_\_\_\_\_ మొదటి పాయంబు:  
 తేది \_\_\_\_\_ స్థలము \_\_\_\_\_ కోర్టు \_\_\_\_\_ స్కొరరు  
 జట్టు\_\_\_\_\_ తో జట్టు\_\_\_\_\_  
 బయ్యపుట్టు \_\_\_\_\_ బదులాదికొంగురు

నంబరు	ప్లేయరు పేరు	నంబరు	ప్లేయరు పేరు
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	
8		8	
9		9	
10		10	
11		11	
12		12	

రన్నింగుస్కోరు									రన్నింగుస్కోరు								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16			10	11	12	13	14	15	16		
17	18	19	20	21	22	23			17	18	19	20	21	22	23		
24	25	26	27	28	29	30			24	25	26	27	28	29	30		
మొదటిదాగు స్కోరు_____									మొదటిదాగు స్కోరు_____								
రెండోదాగు స్కోరు_____									రెండోదాగు స్కోరు_____								
వరితం									పాయింట్లు								

స్కొరరు      అంపైరు      అంపైరు      రెఫరీ

## చ ట్టా ల ప ద్వా లు

కోర్డులోన కూతకోల్పోవు రెండరు  
తాకబడక చెంగు; తఱుముకూత  
తాక వీలుపడదు తాకి వెళ్లనతని  
అటపాట పూలతోట బాట.

ఎదిరి కోర్డులోని కేగుట తప్పగు  
కూత తెదిరివచ్చి కూయునపుడు  
తాకబడక చెంగు తగవరి తీర్పుతో;  
అటపాట పూలతోట బాట

కూత కిరువు రెదిరికోర్డు కేగుట తప్పు  
చెంగ రెవరు తప్పు చేసినపుడు  
రెఫరి మార్కునిచ్చు రెండవ తప్పుకు;  
అటపాట పూలతోట బాట.

ఎదిరి గొంతుపట్టి యడుముట నేరమ్ము  
కూయువాని నోరు మూయరాదు;  
మేను విఱచు పట్లు మెడపట్లు కూడదు;  
అటపాట పూలతోట బాట.

కూయువాని ఇయట త్రోయుట తప్పగు;  
త్రోవినట్టివారె తొలగి చెంగు;  
తీర్పు నిచ్చు మేగ తీర్పురి త్రోవులో  
అటపాట పూలతోట బాట.

అటచోటు హద్దు దాటినచో నోటు  
కూత తెదిరివచ్చి కూయునపుడు;  
మేనుపట్టునందు లోనున్న చెంగడు;  
అటపాట పూలతోట బాట.

పట్టు జరుగునపుడు ప్రక్కన-లాబీలు  
కోర్టునందు చేరు; కూయువాని  
చేత తాకబడిన చెంగుడు రందఱు  
అటపాట పూలతోట బాట.

బాకులైన దాటవలసిన పనిలేదు  
తఱుముకూత నెదిరి తాకినపుడు;  
తాకగల్గినపుడు 'బాకు' సంగతి రాదు;  
అటపాట పూలతోట బాట.

కూయుచున్న సొంత స్థేయరునకు వచ్చు  
అవద నెఱిగించు టగును తప్పు;  
తప్పు తెదిరి కిచ్చు తగవరి పాయంటు;  
అటపాట పూలతోట బాట.

అదనపాట విజయ మొదవని పోటీకి  
చూచిపెట్టు గెల్పు స్కోరుషీటు  
మొట్టమొదటిమార్కు జట్టుకే విజయమ్ము;  
అటపాట పూలతోట బాట.

# 

లోపలి ఆటగా 1895లో అమెరికాలో పుట్టిన వాలీబా  
లాటకు ప్రపంచప్రఖ్యాతి లభించినది. క్రీడాశిక్షకుడు విలియం.  
జి. మోర్గాన్ వాలీబాలును మొదట ప్రారంభించారు.

శ్రీ టి. సుబ్బరామయ్యగారు తెలిగించిన చట్టాలను నేను  
సంగ్రహంగా సంభాషణశైలిలో వ్రాస్తున్నాను.

### 1. ఆటచోటు.

1. ఆటచోటు దీర్ఘచతురం. పొడవు 18 మీటర్లు - 59  
అడుగుల 4 అంగుళాలు. వెడల్పు 9 మీటర్లు- 29 అడుగుల  
6.2 అంగుళాలు.

2. గీతలు. చుట్టు గీతలు, ఇతర రేఖలు 2 అంగుళాల  
దశసరిలో వుంటవి; కొలతలు లోనికి. కాబట్టి బంతి లేక  
బంతిభాగం గీత లేక గీతభాగమీద పడితే కోర్టులో పడినట్లే  
భావింపబడుతుంది. (చట్టాలలో యీ సంగతి స్పష్టంగాలేదు.)  
నడిగీత కోర్టును రెండు సమభాగాలు చేస్తుంది. దీనికి యిరు  
వైపుల సమానాంతరంగా 3మీటర్లు- 9అడుగుల 10అంగుళాలలో  
గీచే గీతలను దెబ్బకొట్టే గీత లంటారు. వెనుకాటకాండ్రి,  
యీ గీతల వెనుక నిలబడి ఎగిరి బంతిని బాదొచ్చు. సర్వీసు  
గీతలు బంతిని స్వచ్ఛందే ప్రదేశాన్ని సూచిస్తవి. అడగీతమీద  
3మీటర్లు- 9 అడుగుల 10 అంగుళాల- దూరానికి కుడివక్క-కు  
డి అంగుళాల పొడవులో సర్వీసు చే టుంటుంది.

3. వల. వల నూరుదారాలతో చేయబడుతుంది. వల కన్నులు 4 అంగుళాల చతురంలో వుంటవి. వల వెడల్పు— 1 మీటరు — 3 అడుగుల 4 అంగుళాలు; పొడవు 9 మీటర్లు 50 సెంటిమీటర్లు — 31 అడుగుల 2 అంగుళాలు. వలకు క్రింద పైన 2 అంగుళాల దశసరిగా వుండే కేన్వాసుబట్టను కుడుతారు వలకన్నులు పట్టలో దూర్పబడివుంటవి. కంపెనీలు స్లప్లయిచేసే వలలు సరిగ్గావుండవు. వాటిని విప్పి పగ్గాన్ని వలకన్నులలో దూర్చి పట్టను కుట్టితే వల బాగుంటుంది. లాగి కట్టితే వలలోపల వున్నరాదు. గోడకు తగిలి వచ్చేటట్టు వల వుంటుంది.

వలకు రెండుప్రక్కలా నిలువుపట్టీలను కుట్టుతారు. ఇవి కోర్టు నిలువుగీతకు సరిగా పైకి వుంటవి. వీటి వెడల్పు 2 అంగుళాలు. (5 సెంటిమీటర్లు)

వలయెత్తు నడిమికి— సెంటరుకు— పురుషులకు 2మీటర్లు 43 సెంటిమీటర్లు — 7 అడుగుల 11.6 అంగుళాలు; స్త్రీలకు 2 మీటర్లు 24 సెంటిమీటర్లు — 7 అడుగుల 4.2 అంగుళాలు. చిన్నపిల్లలలాటలకు ఎత్తును తగ్గిస్తారు. వల యిరువైపుల ఒకే యెత్తులో వుంటుంది. తేడా 2 సెంటిమీటర్లకు మించరాదు.

నిలువుకర్రలు— పోస్టులు— వలపట్టీలకు 50 సెంటిమీటర్లు— 20 అంగుళాలలో వుంటవి. పోటీపాలకులకు నిలువుకర్రలనుంచి యెలాంటి యిబ్బందులు కలుగకూడదు.

లోపలి కోర్టులకు— ఇన్ఫోర్ కోర్టులకు— చుట్టూ 1మీటరు 3అడుగుల 3.4 అంగుళాలకు, బయటికోర్టులకు 3 మీటర్లకు— 9 అడుగుల 10 అంగుళాలకు, యెలాంటి ఆటకా లండరాదు.

4. బంతి. బంతి గుండ్రంగా వుంటుంది. వీలయితే 12 జంతుచర్మపు ముక్కలతో చేయబడుతుంది. లోపల రబ్బరు బ్లేడ్ రుంటుంది. బంతి పూర్తిగా ఒకే రంగులో వుంటుంది. ఇంటిలోపల అదే ఆటకు రంగు తక్కువవుతుంది. ఈ కొలతలో బంతిని తయారుచేస్తారు. వ్యాసం, 65 మొదలు 68.5 సెంటీ మీటర్లు - (25.48 అంగుళాలు మొదలు 26.85 అంగుళాలు.) తూకం, 250 మొదలు 300 గ్రాములు-9 మొదలు 10 ఔన్సులు. అంతర్జాతీయపు పోటీలకు కొలతలను తగ్గించుకోవచ్చును:- వ్యాసం, 65 మొదలు 67 సెంటీమీటర్లు-(25.48 మొదలు 26.33 అంగుళాలు తూకం, 250-280 గ్రాములు (9-9.3 ఔన్సులు.)

## 2. ఆటకాండ్రు.

1. ఆరుగురు ప్లేయర్లు ఆటలో పాల్గొంటారు. బదులాట కాండ్రితో చేరి పండ్రెండుగురువర కుంటారు. అదేవారిసంఖ్య ఆర్గరకు తగ్గరాదు.

అందఱి ప్లేయర్ల పేర్లను స్కోరుషీటులో వ్రాస్తారు. వాళ్లుతప్ప యితరులు ఆడడానికి వీలుకాదు.

రెఫరీకి ఎదురుగా బదులాటకాండ్రు వుంటారు. పోటీకి తయారయ్యే కార్యాలను కోర్టుకు వెలుపలుండి చేసుకొంటారు. నిర్దేశింపబడ ప్రదేశంలోనే బదులాటకాం డ్రుంటారు.

2. మార్పు. కెప్టనుకానీ కోచ్ఛికానీ రెఫరీతో లేక అంప యరుతో చెప్పి ప్లేయర్లను మారుస్తారు. అర్ధనిమిషంలోపల మార్చే పని పూర్తికావాలి. లేకపోతే ఒక టయమవుటు ఆ టీముకు ఖర్చగుతుంది. మార్పుకోసం కోరిన టయమవుటు



కాలంలో మార్పు చేయకపోతే టయమవుటు లెక్కకు వస్తుంది. మార్పు జరిగితే రాదు. ప్రతి నెట్టుకు వుండే రెండు టయమవుటులు ఖర్చయిపోయిన తర్వాత యిలాంటి తప్పు జరిగితే ఆ జట్టుకు పాయంబో సర్వీసో పోతుంది. ప్లేయర్ల మార్పులను పోటీ పాలకులకు తెప్పను లేక కోచ్చి తెలుపుతుందాలి.

ప్లేయర్ల మార్పు జరిగి, ఆ టైమవుటు అర్ధనిమిషకాలం పూర్తయినవెంటనే మరొక టయమవుటును కోరడానికి ఆ టీముకు హక్కులేదు. అది కొంత జరిగినతర్వాత, మామూలు నిలుపుదలలు జరిగినపుడు, మార్పు టయమవుటులు కోరవచ్చును.

మార్పువల్ల వెలుపలికి వచ్చేసిన ప్లేయరు అదే నెట్టు లోనికి ఒకసారిమాత్రమే చేరడానికి వీలుంది. తనకు బదులాడిన ప్లేయర్లు స్థానంలోనే అవుడు ఆడవలసి వుంటుంది.

కోర్టు వెలుపలికి వచ్చేసిన బదులాటకాడు అదే నెటు ఆట



లోనికి చేరడానికి వీలుపడదు. ఇతర కారణాలవల్ల దెబ్బలు తగిలి అటకాండ్ర సంఖ్య అర్ధరకు తగ్గితే యీ చట్టం వర్తించదు. దెబ్బలు తగిలినవాని చోటుకు బదులాటకాడు ప్రవేశిస్తాడు.

రెఫరీ ఒక ప్లేయరును వెలుపలికి పంపితే, అప్పుడు అట కాండ్ర సంఖ్య అర్ధరకు తగ్గితే, ఆ జట్టు ఓడినట్లుగా భావించ బడుతుంది. కాని వచ్చిన పాయంట్లు లెక్కకు వస్తవి.

3. నిలబడేచోట్లు. బంతిని సర్వచేసే సమయంలో ప్లేయర్లు రెండు వరుసలుగా నిలబడుతారు. వరుసలు చక్కగా వుండ నక్కఱలేదు. వలకు దగ్గఱ వున్నవాళ్ళు ముందాటకాండ్రు. వలకు కుడికి 2, 3, 4. నంబర్లవాళ్ళు-టాయి. వెనక వరుసలో 1, 6, 5 వాళ్ళుంటారు. 3కు కుడిగా 2 వుంటాడు; 2కు ఎడమకు 4కు కుడికి 3వుంటాడు. 3కు ఎడమకు 4 నిలబడుతాడు. రెండో వరుసలో, 6కు ఎడమకు 5 వుంటాడు; 1కి ఎడమకు 5కు కుడికి 6 నిలుస్తాడు.

-----వలగీత		
4	3	2
5	6	1

బంతిని సర్వచేసిన తర్వాత ప్లేయర్లు కోర్టులో ఎక్కడై నా ఆడొచ్చు. స్కోరుషీటులో వ్రాసిన పరుసక్రిమాన్ని పాటిస్తారు. ప్రతిసెట్టు వరుసక్రిమాన్ని మార్చుకోవచ్చు. కానీ ఆ మార్పును స్కోరుషీటులో నమూదుపఱచాలి.

4. ప్లేయర్లు పంట్లాములను జర్సీలను ధరిస్తారు. తోలు లేక రబ్బరుజోళ్లను తొడుక్కొంటారు. జోళ్లకు మడిమ లుండవు. తల కేమి ధరించరాదు. దెబ్బలు కలిగించే అపాయ

కరమైన లోహపు వస్తువులను స్థేయ ద్వుపయోగించకూడదు. చాతీన వీపున 15 నెంటిమీటర్ల పొడుగుండే సంబర్లను ధరిస్తారు. సంబరుయొక్క మందము 2 నెంటిమీటర్లు  $8 \times 1.5$  నెంటి మీటర్ల పట్టివి ( $3.14 \times 59''$ ) పట్టివి వేరే రంగుది కెప్టను చాతీ మీద ధరిస్తాడు. స్థేయర్లందరు జట్టు జర్నీలను ధరించి కోర్టు ప్రవేశిస్తారు. చలిగావుంటే శిక్షణకాలంలో వేసుకొనే దుస్తులను స్థేయర్లు వేసుకొంటారు.

5. స్థేయర్లంతా అటచట్టాలను తెలిసికొని వుంటారు. చట్టానుసారం సంచరిస్తారు. కెప్టనుమాత్రమే రెఫరితో సంభాషిస్తాడు. టీము స్థేయర్లకు ప్రతినిధిగా కెప్టను వ్యవహరిస్తాడు. అంపైరుతోకూడా మాట్లాడుతాడు. ఇతరులు క్రిడోడ్యోగులతో మాటలాడరు. కెప్టను తన కర్తవ్యకార్యాలను గుఱించి పోటీ పాలకులతో సంభాషిస్తాడు.

6. అటకాండ్రు, బదులాటకాండ్రు, శిక్షకులు చేసే తప్పులకు వెంటనే శిక్షలుంటవి. పోటీపాలకులు చేసే తీర్పులను గుఱించి వదేపదే పూర్ణించటము, క్రిడోడ్యోగులతో అసహ్య కరంగా మాట్లాడటము, తీర్పులను మార్చుచేసే కోరికతో కూడని వసులు చేయటము ఎదుటి జట్టును గుఱించి అసహ్యంగా మాటలాడటము, చెడ్డపనులు చేయటము తప్పులుగా లెక్కకొస్తవి. అట జరిగేటప్పుడు బయటినుంచి కోచింగు నలహాలు రాకూడదు. పెట్టల మధ్య మినహా బయటవుట కాలాలలో రెఫరీయొక్క అంగీకారం పొందనిదే కోరు బయటికి పోగూడదు.

7. చిన్న తప్పులకు మందలింపు సరిపోతుంది. ఎదుటి స్థేయర్లతోను ప్రేక్షకులతోను పోటీపెద్దలతోను తర్కించటం.

కావాలని ఆలస్యం చేయటం. కేకలు వేయటం — వీటికి మందలింపు చాలును. అవే మరలా చేస్తే, తప్పు స్కోరుషీటులో వ్రాస్తారు; పాయంబో సర్వీసో తన టీముకు పోతుంది.

8. నేరం తీవ్రమైతే మందలింపు— వార్నింగు— స్కోరు షీటులో వ్రాస్తారు. వెంటనే సర్వీసో పాయంబో పోతుంది. ఆ నేరాన్నే ఆ ప్లేయర్ మరలా చేస్తే ఆ ప్లేయరు లేక ప్లేయర్లను రెఫరీ ఆ నెట్టునుంచి లేక ఆటనుంచి తొలిగిస్తాడు. ప్రేక్షకులతోను, ప్రత్యర్థులతోను, పోటీపెద్దలతోను బాహుళంగా అసహ్యంగా మాట్లాడితే, మందలింపుతో అవసరం లేకుండా ఆ ప్లేయరును రెఫరీ బయటికి పంపేస్తాడు.

9. టీముల కెప్టనులు, మేనేజర్లు, శిక్షకులు, క్రమశిక్షణకు బద్ధులై ప్రవర్తిస్తారు. ప్లేయర్లను మార్చేదానికి, విశ్రాంతికి టయమవుటును కోరడానికి శిక్షకునికి అధికారముంది. విశ్రాంతి టయమవుటుకాలంలో కోర్టు బయటనుంచి శిక్షకుడు ప్లేయర్లతో మాట్లాడుతాడు.

10. పోటీపాఠకులు.

1. ఒక రెఫరీ, ఒక అంపైరు ఒక స్కోరరు యిద్దరు గీతలపెద్దలు పోటీని నిర్వహిస్తారు.

2 రెఫరీ పోటీని నడిపిస్తాడు. తన తీర్పును ఎవరును మార్చడానికి వీలుకాదు. పోటీ మొదటినుంచి పూర్తయినదాకా క్రిడోవ్యోగులు ఆటకాండ్లు రెఫరీకి విధేయులుగ ప్రవర్తిస్తారు. ఏ కారణంచేతనైనా ఆట నిలిచిపోయినప్పుడుకూడా రెఫరీ అధికారం చెల్లమణి అగుతుంది. చట్టాలలో తెలుపని విషయాలను

గురించికూడా రెఫరీ తీర్పులిస్తాడు. ఇతర క్రిడోద్యోగులు పొరపాట్లను చేసినట్లు తనకు తోస్తే వాళ్ల నిర్ణయాలను రెఫరీ రద్దుచేస్తాడు. ఒకవైపున వలపైకి తన చూపు 50 సెంటిమీటర్లుండే విధంగా రెఫరీ నిలబడుతాడు. ఆటకాండ్రి, పేక్షకులు, శిక్షకులు చేసిన నేరాలకు రెఫరీ శిక్షిస్తాడు.

విజిలు వేయడంతో ప్రతికార్యం పూర్తయినట్లు భావింపబడుతుంది. జరిగిన తప్పునుగురించి ఎవరికి పాయలు వచ్చినది రెఫరీ చేతితో తెలుపుతాడు.

3. అంతేదు రెఫరీకి ఎదురుగా వుంటాడు. సడిగీతను క్రింద దాటినదాన్ని గురించి, మార్కానే గీతను దాటినవాటిని గురించి అంతేదు తీర్పులిస్తాడు. వలకు యిరువైపున వుండే పట్టిలను బంతి దాటిపోవటాన్నికూడా తెలుపుతాడు. టయిమింగులు లెక్కను వ్రాసిపెడుతాడు. బయటకాండ్రీను శిక్షకులను అడుపులో పెడుతాడు. శిక్షకులును కెప్టనులు కోరినపుడు బయటకాండ్రీ ప్రవేశానికి అంగీకరిస్తాడు. పైనగాక క్రింద ఎలాను తాతదాన్ని గమనిస్తుంటాడు. ప్రతి సర్వీసుకు ఎదుటిపోస్టు ప్లేయర్లు సరిగా నిలబడేట్లు చూస్తాడు. జరిగిన ఆక్రమ ప్రవర్తనను గురించి రెఫరీకి రిపోర్టుచేస్తాడు. రెఫరీకి స్వవిధాల సహాయపడుతాడు.

4. స్కోరరు రెఫరీకి యెదుటివైపున అంతేదుకు చెమక వుంటాడు. పోటీకి ముందుగా, శిక్షకుల, ఆటకాండ్ర, బయటకాండ్రయొక్క పేర్లను స్కోర్షీటులో వ్రాస్తాడు. బయటకాండ్ర ప్రవేశాన్ని అంగీకరిస్తాడు. పోటీలో జరిగిన ఆటకాండ్రీ మార్పులు, ఆట నిలుపుదలలు, మందలింపులు,

యితర ముఖ్యవిషయాలు అన్నింటిని స్కోరుషీటులో వ్రాసిపెడు తాడు. ఏ టీము ఎన్ని టయమవుటులు వాడినది ప్రకటిస్తాడు. టాను జరిగిన తర్వాత ప్రతిసెట్టులో ఆటకాండ్రి నిలుచున్న వరుసను వ్రాసివుంచుతాడు. మొదటి సర్వీసు సమయంలో నిలబడ్డ వరుసనుకూడా స్కోరుషీటులో నమూదుపరుస్తాడు. పోటీపాలకులు కోరితే వారికి వివరాలు తెలియజేస్తాడు. ప్లేయర్లు స్ట్రాలను మారి కదిలే వరుసక్రమాన్ని— రౌండును ఆర్డరును— సరిగా జరిగేట్లు చూస్తాడు. సెట్టుతర్వాత, చివరిసెట్టులో 8వ పాయంటు పిమ్మట టీములు కోర్టులు మారే విషయాన్ని తెలియ పరుస్తాడు. ఆట ఆగినప్పుడు టయమవుటు కోర్కెలను తెలుపు తాడు.

5. గీతలపెద్దలు సర్వీసు జరిగే మూలను ఎదలి కోర్టుకు యిరువైపుల అయిమూలగా— డయాగ్నాలుగా— గీతలపెద్దలు ఉంటారు. 1-3 మీటర్లలో వుంటారు. రెఫరీ వుత్తరువుల ప్రకారం ప్రవర్తిస్తారు. బంతి లోనపడినది వెలుపల పడినది తెలుపు తాడు. చేతిరుమాలు పైకెత్తిన వెలుపలపడినట్లుగను, క్రిందికి దింపిన లోనపడినట్లుగను భావింపబడుతుంది. ఆటకాండ్రికు తగిలినతర్వాత, తాకిన పిమ్మట బంతి బయటికి పోయినదీ, బంతి ఆటలో వున్నది లేనిదీ మున్నగు వివరాలను రెఫరీకి ప్రకటిస్తాడు. షట్టింగు వెలుపల వెళ్లే బంతులను గుఱించి, సర్వ చేసే ప్లేయర్ల తప్పులను గుఱించి, గీతలపెద్దలు రెఫరీకి తెలుపు తారు.

#### 4. పోటీపద్ధతులు.

1. ఆటపోటీకి 3 సెట్టులు. సెట్టును పూర్వం గేము

అనేవారు. అంతర్జాతీయపు పోటీలలో రెండుసెట్టుల గేలువుతో విజయం చేకూరుతుంది. పోటీకి ముందే సెట్లు నిర్ణయాన్ని చేసుకొంటారు. టాసుగెల్చిన టీము సర్వీసును లేక కోర్టును కోరుకొంటుంది. మూడవ సెట్టులో (చివరిసెట్టులో) మరలా టాసు జరుగుతుంది. శిషాయంట్లు రాగానే టీములు శిసెట్టులో కోర్టులు మారుతవి. పూర్వపు సర్వీసువారే ఆటను సాగిస్తారు. సకాలంలో కోర్టు మార్పు జరుగకపోతే, రెఫరీకాని కెప్టనుకాని గుర్తెరుగగానే మార్పు జరుగుతుంది. సర్వీసు సాగుతూ ఆట జరుగుతుంది.

## 2. టయమవుటులు.

ప్రతి సెట్టుకు 2 టయమవుటులు లుంటవి. విశ్రాంతికొఱకు వీటిని తీసుకొంటారు. ఆట ఆగినపుడు కెప్టను లేక కోచ్ టయమవుటును కోరుతాడు. విశ్రాంతికై నది బదులాటకాండ్రీ ప్రవేశానికై నది తెలుపుతారు. తెలుపకపోతే టయమవుటు సెట్టు లెక్కకు వస్తుంది. ఒక అర్ధనిమిషంలోపల టయమవుటుకాలం పూర్తగుతుంది. పొరపాటుగా సెట్టులో మూదోసారి టయ మవుటు కోరితే రెఫరీ మందలిస్తాడు. ఆతర్వాతకూడ మరలా కోరితే నేర మగుతుంది. పాయంబో సర్వీసో ఎదుటివైపుకు బహుశరింపబడుతుంది. టయమవుటుకాలంలో ప్లేయర్లు కోర్టు వెలుపలికి వెళ్లి యితరులతో మాట్లాడరాదు. కాని కోచ్ తో సంభాషణ జరుపవచ్చును కోచ్ కోర్టులోనికి రాకూడదు.

బదులాటకాడు ప్రవేశించగానే ఆట మొదలవుతుంది. బదులాటకాండ్రీ టయమవుటులో ప్లేయర్లెవరితోను మాట్లాడరాదు. తేడాను తెలుసుకొనాలి.

దెబ్బలు తగిలినందుకు ఇచ్చే టయమవుటు శినిమిషాల వరకు వుంటుంది. ఇది ఏ జట్టు లెక్కకు చేరదు. దెబ్బలు తగిలినవానికి బదులు మరొకర్ని పంపించడానికి వీలు లేనప్పుడే శినిమిషాల టయమవుటును ఇస్తారు. దెబ్బలను గుర్తించిన వెంటనే రెఫరీ ఆటను ఆపుతాడు. ఆ పాయంటును మరలా ఆడవలసివున్నది.

నెట్టుకుతర్వాత శినిమిషాల విశ్రాంతి. నాలు గైదు నెట్టుఅమధ్య శినిమిషాల విరామం. విశ్రాంతికాలంలోనే కోర్టుల మార్పు జరుగుతుంది. ప్లేయర్ల వరుసక్రమం స్కోరుషీటులో వ్రాస్తారు.

శి. నిలుపుదల.

గాలి వాన వగైరా కారణాలవల్ల పోటీ నిలిచిపోతే, 4గంటలలోగా అదే కోర్టులో, ఆరంభిస్తే పాతనెట్టు నిలిచిపోయిన స్కోరు లెక్కకు వస్తవి. వేరేచోట ఆడితే నెట్టు పాయంట స్కోరు పోతుంది, లెక్కకురాదు. కాని గెలిచిన నెట్టు నిలబడు తవి. 4గంటలలోపల పోటీ తిరిగి ప్రారంభం కాకపోతే మరలా కొత్త పోటీగా ఆడవలసివుంటుంది. అంతర్జాతీయపు పోటీలకు వర్తించే యీ నియమాలను అన్ని పోటీలకు పాటిస్తారు.

లీ. సర్వీసు.

కుడివెనకాటకాడు బంతిని సర్వచేస్తాడు. అరచేతితో కానీ, పిడికిలితోగాని. చేతిభాగంతోగాని బంతిని తట్టుతారు. సర్వచేసిన బంతి వలకుపైగా యెదుటి కోర్టుకు పోవాలి. సర్వ



చేనేచోట్లో ప్లేయరు నిలబడుతాడు. చేతిలో బంతిని పెట్టుకొని సర్వ చేయరాదు. బంతిని ఎగరేసి, చేతిని వదిలేట్టుచేసి సర్వీసుచేయాలి. సర్వీసు జరిగిన తర్వాత కోర్టులోనికి చొచ్చుకొని రావచ్చును. పడి పోవచ్చును. బంతి వలను దాటినంతదాకా వెనుక నిలువవలసిన పనిలేదు. చేతినుంచి విసరిన బంతి సర్వీసు జరగకుండా క్రింద పడితే మరలా సర్వచేయాలి. అనవసరంగా ఆలస్యాలు చేస్తుంటే రెఫరీ కోపపడుతాడు. వలపట్టిలకు మధ్యగా వలకు పైగా యెదుటి కోర్టులోనికి వెళ్ళితే, సర్వీసు సక్రమంగా జరిగినట్లుగుతుంది. రెఫరీ విజిలుతో సర్వీసు ప్రారంభమగుతుంది. విజిలుకు పూర్వంచేసిన సర్వీసు రద్దగుతుంది. తనజట్టు తప్పుచేసినంత వరకే అదేప్లేయరు సర్వీసు చేస్తుంటాడు. (స్క్రినింగు లిప్పు)

తప్పు జరిగినపుడు రెఫరీ విజిలువేసి సర్వీసును ఆపు చేస్తాడు. ఈక్రింది తప్పులకు సర్వీసు రద్దగుతుంది:—బంతి వలకు తగలటం, బంతి వలనుదాటి పోకపోవటం, వలక్రిందుగా బంతి వెళ్ళటం, వల పట్టిలకు పక్కగీతలకు వెలుపలగా బంతి ప్రయాణం చేయటం, సర్వచేనే కోర్టులోని వస్తువుకు ప్లేయరుకు బంతి తగలటం, కోర్టుగీతలకు వెలుపలగా బంతి పడటం.

సర్వీసు తప్పుకు ఎదుటికోర్టుకు సర్వీసు పోతుంది. టాసు ప్రకారం మొదటి సర్వీసు నిర్ణయమగుతుంది. తర్వాతిపెట్టుకు రెండోవైపుకు సర్వీసు వస్తుంది. సర్వీసులో జరిగే ఆలస్యాలను రెఫరీ నోహించడు. మందలిస్తాడు. మరలా ఆలస్యంచేస్తే సర్వీసును రద్దుచేసి యెదుటికోర్టు కిస్తాడు. సర్వచేనే టీము తప్పులుచేస్తే ఆట నిలుస్తుంది. సర్వీసు యెదుటివారికి వస్తుంది. రెఫరీ సర్వీసు మార్పును ప్రకటిస్తాడు.

ప్లేయర్లు నిలబడే స్థానాలు స్కోరుషీటులో వ్రాస్తారు. సర్వీసుకు బంతిరాగానే ఆ కోర్టు ప్లేయర్లు గడియారం ముల్లు తిరిగే క్రమప్రకారం, ఎడమనుంచి కుడికి కదులుతారు. అపవ్యవ ప్రదక్షిణం జరుగుతుంది. తర్వాతి నెట్టులో నిలబడేచోట్లను మార్చుకోడానికి వీలుంది. ఈ మార్పులను స్కోరరుకు తెలుప వలసి వున్నది. తెలుపకపోతే తప్పుగుతుంది.

## 6. తట్టడం.

ఆటలో నడుంపై శరీరంతో బంతిని తట్టవచ్చును. శరీర భాగాలన్నీ బంతిని ఒకేసారి తాకడం తప్పుకాదు. కాని బంతి నిలిచిపోరాదు. శరీరానికి తగిలి యెగరాలి. బంతి శరీరానికి తగలటము, శరీరంతో బంతిని తాకడము బంతిని ఆడినట్లుగు తుంది. ఒక్కక్షణమైనా సరే బంతి చేతులలో నిలిస్తే, బంతిని వట్టుకొనినట్లుగుతుంది. బంతి తట్టడం బాగా కనిపించాలి. ఎత్తటం, త్రోయటం, బంతితోకూడా చేతిని పోనీయటం, లేవటం తప్పులగుతవి; ఎట్టుకొన్నట్లుగుతుంది. తట్టినట్టిపని స్పష్టంగా కనిపించాలి. క్రిందినుంచి తట్టడం తప్పుకాదు. ఒకే ప్లేయరు వరుసగా రెండుసార్లు బంతిని ఆడటము, శరీరంతో తాకడం తప్పులు. మరొకరాడిన తర్వాత రెండోసారి ఆడటం తప్పుకాదు. ఇంగ్లీషులో వాలీ ఆంపే తట్టడమే.

## 7. ఇద్దరాట.

1. ఇద్దరు ప్లేయర్లు ఒకేసారి బంతిని వలపైగా కొట్టితే, బంతిని తీసుకొన్న జట్టుయొక్క ప్లేయరు ఆఖరున కొట్టినట్లు

భావింపబడుతుంది. ఇరువురు ప్రత్యర్థులు ఒకేసారి బంతిని తాకితే, బంతిపడిన కోర్టువాళ్ళకు మూడుసార్లు ఆడే అవకాశంవుంది.

ఇరువురు బంతిని ఒకేసారి తాకిన తర్వాత, బంతి క్రింద, పడిన కోర్టువాళ్ళు తప్పుచేసినట్లుగుతుంది. బంతి అప్పుడు బయటికి పోతే యెదుటి జట్టుకు తప్పువస్తుంది.

బంతిని ఇరువురు ప్రత్యర్థులు ఒకేసారి పట్టుకొంటే నేర ద్వయం జరిగినట్లు. ఆ పాయంటు ఆటను మరలా ఆడుతారు.

2. ఒకవైపు స్లేయర్లు ఇరువురు ఆడేటప్పుడు బంతి ఒకరికే తగిలితే ఒక తాకే లెక్కకు వస్తుంది. కాని ఇద్దరు తాకితే రెండు తాకు లవుతవి.

బంతిని పట్టుకోడానికి తనవైపు స్లేయరును ఆధారంగా చేసుకొని ఆనుకోకుండా బంతిని తనవానికి అందివ్వవచ్చును, ఆడవచ్చును. తప్పు జరగనీయకుండా చేసేందుకు పదిపోయే తన స్లేయరును పట్టుకొనడం చట్టసమ్మత మగుతుంది

3. నేరద్వయం. ఇరువురు ప్రత్యర్థులు ఒకేసారి తప్పు చేస్తే అట ఆగుతుంది. ఆ పాయంటు ఆట మరలా ఆడుతారు.

4. బ్లాకింగు-అపటం: ఎదుటివాళ్ళు కొట్టిన బంతి వలన దాటగానే నడుంపై శరీరభాగంతో బంతిని అపుచేయటాన్ని బ్లాకింగు అంటారు. ముందువరిసలోని స్లేయర్లే పైన బంతిని ఆపే పనిలో పాల్గొంటారు. బ్లాకింగుపనిలో బంతి ఒకరిని లేక యొక్కువమందిని తాకినప్పుడు ఒక్క తాకే లెక్కకు వస్తుంది. కాని బ్లాకింగులో పాల్గొన్నవాళ్లెవరు ఆ బంతిని ఆడడానికి వీలు కాదు. ఇతరులు బంతిని ఆడవచ్చును.

ప్లేయర్లందరూ గుంపుగాకూడుకొని పైతెగరటం, అందులో ఒకరికైనా బంతి తగలటం సక్రమమైన బ్లాకింగు అగుతుంది. వాళ్ళకు కనీసం 1 మీటరు దూరంలోవుండే ఆ పైపు ప్లేయరు, బ్లాకింగులోనుంచి వచ్చే బంతిని ఆడే అవకాశం వుంది. వెనుక వరుసలోని ప్లేయర్లు బ్లాకింగులో పాల్గొనరాదు.

బ్లాకింగులో బంతి చేతికి తగిలినప్పుడు, బ్లాకుచేసే మరొకరి చేయి వలకుపైగా పోతే తప్పు జరిగినట్లగుతుంది. వలను తాకకపోయిన, ప్రత్యర్థిని తాకకపోయిన వలను దాటడమే తప్పుగుతుంది. కాని బ్లాకింగు ప్లేయర్లకు 1 మీటరు కనీసదూరంలో వుండే యితర ప్లేయరుచేతిని వలపైకి పోసేయటం మాత్రం తప్పుకాదు. ఈ తేడాను తెలుసుకోవాలి.

5 వల పైభాగాన్ని తాకి ఎదుటవాళ్ళచే బ్లాకుచేయబడిన బంతి, కొట్టినవాళ్ళ కోర్టులోనికివస్తే వాళ్లు మరలా బంతిని పిసార్లు ఆడుతారు.

6. అట తప్పులు.

1. సర్వీసుతప్ప తక్కిన ఆటలో బంతి వలకు తగలటం తప్పుకాదు.

2. వల పట్టిలకు పైగా బంతిభాగం పోతే తప్పుకాదు. (సర్వీసులో పోతే తప్పు.)

3. పట్టిల మధ్య వలలో చిక్కుకొన్న బంతిని తీసుకోవచ్చును. కాని వలను తాకితే తప్పుగుతుంది. మూడుసార్లాడిన తర్వాత బంతి వలకు తగిలినా క్రిందపడిపోయినా నాల్గోసారి బంతిని ఆడినా రెఫరీ విజిలువేసి ఆటను నిలుపుతాడు.

4. బంతిని గట్టిగా వలకు కొట్టినప్పుడు వల యెదుటి కోర్టు స్నేయరుకు తాకటం తప్పుకాదు.

5. ఇరువురు ప్రత్యర్థులు ఒకేసారి వలను తాకితే నేర ద్వయం జన్మిస్తుంది. అటు ఆగుతుంది. ఆ పాయంటే మరలా ఆడుతారు.

6. వలకు పైన చేతిని చాపి ఎదుటికోర్టులోని బంతిని తాకటం తప్పు.

7 కానీ, బ్లాంగులో బంతిని తాకకుండా ఎదుటికోర్టు లోనికి చేయి పోవటము, కొట్టుకు పిదప పోవటం తప్పుకాదు.

8. వలక్రింద ఎదుటికోర్టును తాకడం తప్పు. ఆటంకం కలిగించేందుకు, గురి చెదరగొట్టేవానికి వలక్రిందుగా ఎదుటి కోర్టులోనికి శరీరభాగాన్ని పైగా ప్రవేశ పెట్టడముకూడా తప్పుగు తుంది.

9. కోర్టునుగానీ, ప్రత్యర్థినిగానీ తాకకుండా వలక్రింద ఎదుటికోర్టులోనికి శరీరభాగాన్ని చొప్పించటం తప్పు కాజాలదు.

10 రెఫరీ విజిలయిన పిమ్మట, ఎదుటి కోర్టులో ప్రవేశించటంకూడా తప్పుకాదు.

11. వెనుకాటకాందు ముందు ప్రదేశానికివచ్చి, వల పైభాగానికి క్రిందగా వుండే బంతులను మాత్రమే ఎదురికోర్టుకు పంపడానికి అవకాశముంది. తమ ప్రదేశంనుంచి ఇష్టానుసారం బంతులను ఎదుటివైపుకు పంపవచ్చును. ఎగిరి కొట్టవచ్చును. ముందుగా మార్కొనే గీతను చాటరాదు. కొట్టిన తర్వాత గీత మీద పడటం, చాటడం తప్పుకాదు.

12. వెనుకాటకాండ్రి బ్లాకింగులో పాల్గొనరాదు.

13. మార్కెట్ గేజీ పొడిగింపబడినట్లుగా భావింపబడుతుంది. కాన, వెనుకాటకాండ్రి కోర్టువెలుపలికి వెళ్లినా, తమ ప్రదేశంలో వున్నట్లుగుతుంది.

14. వల పట్టిలకు వెలుపలి వలను బంతి తాకితే తప్పు.

15. గీతలకు వెలుపలి వ్రోదేశాన్ని వస్తువులను బంతి తాకితే అవుటయినట్లు గీతలమీదపడిన బంతి అవుటకాదు.

16. రెఫరీ విజిలుతో ఆట ఆగుతుంది.

9. పాయంటు.

ఈ క్రింది పరిస్థితులలో పాయంటు వస్తుంది లేక సర్వీసు పోతుంది:—

1. బంతి నేలకు తగిలితే.

2. వరుసగా మూడుసార్లుకుపైగా ఒకే టీము బంతిని ఆడినపుడు.

3. బంతి నడుము లేక బెలుక్రింది శరీరాన్ని తాకితే.

4. బంతిని పట్టుకోవటము, త్రోయటం,

5. వరుసగా రెండుసార్లు ఒకరే బంతిని ఆడటం.

6. సర్వీసు కాలంలో ప్లేయర్లు క్రమం ప్రకారం కోర్టులో లబ్ధకపోవటం.

7. వలను తాకటం.

8. నదీగీతను దాటడం, తాకడం.

9. వలకుపైన ఎదుటికోరులోని బంతిని తాకటం.

10. వెనుకాటకాడు ముందు ప్రదేశానికి వచ్చి అక్రమంగా ఆడటం.

11. వలపట్టిలకు వెలుపలగా బంతి పోవటం.

12. బంతి బయటికి పోవటం, వలక్రింద పోవటం; బంతి కోట్టుకు వెలుపలి వస్తువునుకాని స్థలాన్నికాని తాకటం. తన స్నేయరుయొక్క సపోర్టుతో బంతిని ఆడటం, బంతిని ఆడిన తర్వాత సోర్టును తాకడం తప్పుకాదు.

13. స్నేయరుకు రెఫరీచే మందలింపు రావటం.

14. మందలింపు అనంతరం, వెలుపలినుంచి సలహాలు రావటం.

15. ఇరువురు ప్రత్యర్థులు చేసే తప్పులలో మొదటితప్పు లెక్కకు వస్తుంది. ఇరువురు ఒకేసారి చేస్తే, మరలా ఆట జరుగుతుంది.

16. బంతి ఆటలో వున్నప్పుడు వలక్రింద చేయిచాపి ప్రత్యర్థిని, ఆవై వున్న బంతిని తాకటం. ఎవరిని తాకకుండా వలక్రింద చేయిచాపటం తప్పుకాదు.

17. పటుదలతో ఆలస్యం చేయటం.

18. అక్రమంగా బదులాటగాణ్ణి ప్రవేశపెట్టడం.

19. ఒక నెట్టులో మూడో టయమవుటు కోరటం.

20. ఒక నిమిషానికిపైగా ఆటను ఆపుచేయటం.

21. స్నేయరు మార్పులో ఒకనిమిషానికిపైగా ఆలస్యం జరిగితే, ఆ టీముకు ఒక టయమవుటు ఖర్చవుతుంది. అంతకు

పూర్వమే రెండు ఐయమపుట్టు జరిగితే సర్వీసో పాయంబా పోతుంది.

22. రెఫరీ పరీక్షను లేకుండా కోర్టువెలుపలికి పోవటం

23. ప్రత్యర్థులను భయపెట్టడానికి చిందులు తొక్కడం శబ్దం చేయడం.

24. అక్రమంగా జైకింగు చేయడం.

25. సరియైన చోటునుంచి సర్వీసును చేయకపోవటం.

26. సర్వీసులో వెనుకగీతను తాకటం.

27. తన ప్లేయరు సహాయంతో సర్వీసులోని బంతి ఎదురొకరుకు పోవటం.

28. సర్వీసులో చుట్టు తిరగటం; సక్రమంగా జరుగని పోవటం.

29. సరిగ్గా సర్వీసు జరగకుండాటం.

30. స్క్రినింగు తప్పు. సర్వీసు సమయంలో ఆ జట్టులోని ప్లేయర్లు కరీబులను చేతులను సర్వరు కనిపించకుండా చూపడం.

10. పాయంట్ల ఫలితాలు.

1. 2 పాయంట్లు తేడాతో 15 పాయంట్లు గెల్చుకొన్న టీముకు నెట్టుగెల్చు వస్తుంది. 14-14 స్కోరుంటే 2పాయంట్ల తేడా వచ్చినంతవరకు అది జరుగుతుంది. 16-14; 17-15; 18-16, 19-17 ఇలా వుంటేనే నెట్టు గెలుపు లభిస్తుంది.



2. సర్వీసులోని బంతిని స్వీకరించే జట్టు, ఆ బంతిని సక్రమంగా ఎదుటికోర్టుకు పంపలేకపోతే, సర్వీసుచేసిన జట్టుకు పాయంటు వస్తుంది.

3. రెఫరీ ఆదేశానుసారం ఆడకుండా నిరాకరించిన జట్టు ఓడినట్లుగా రెఫరీ నిర్ణయిస్తాడు. అప్పుడు స్కోరు 15-0 గా నెట్లన్నింటికి వుంటుంది.

4. పోటీపాలకుల తీర్పులపై అప్పీలులేదు. చట్టాలను అర్థంచేసుకొనే విషయంలో సంభవించే తకరార్లను అప్పుడప్పుడే రెఫరీకి తెలియజేయాలి. తకరారుచేసే టీము కెప్టను మాత్రమే ప్రొటెస్టు చేయవలయును.

5. రెఫరీ యిచ్చే సమాధానం సంతృప్తికరంగా లేకపోతే, పై అధికార్లకు కెప్టను తర్వాత వ్రాతమూలకంగా ప్రొటెస్టు పెట్టుకొంటాడు. పోటీని రెఫరీ నిర్వహిస్తాడు. ప్రొటెస్టును గురించి తన వివేదికను రెఫరీ తర్వాత కమిటీకి సమర్పిస్తాడు.

## చట్టాల పద్యాలు

బంతి చేత తట్టవలె; పై మేను  
 తోడతట్టి బంతి నాడవచ్చు;  
 తప్పుకాదు బంతి తలతోడ తట్టుట  
 అదిపాట పూలతోట బాట.

నెట్టుపైకి చేయి కొట్టులో పోవచ్చు  
కాని, కాచునపుడు కల్లు తప్పు  
క్రింద చేతులంపి అందుకోనగు బంతి  
ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఇరువు రొక్కసారి యెగిరి కొట్టిన బంతి  
నాడవచ్చు మరల మూడుసార్లు  
బంతి నందుకొన్న పక్షపు స్లేయర్లు  
ఆటపాట పూలతోట బాట.

పైన తాకినట్టి బంతులు కోర్టులో  
వదిన పక్షమునకే వచ్చు తప్పు  
బైటి కంపినట్టి వైపుకే నేరమ్ము;  
ఆటపాట పూలతోట బాట.

కొట్టు పెగిరి కాచుకొనునట్టి కార్యాలు  
పెనుకవారు చేయ వీలుకాదు;  
వలకుపైన ముందు వా రొనర్పగవచ్చు  
ఆటపాట పూలతోట బాట.

కొట్టుగీత దాటుకొనివచ్చి వలక్రింద  
తట్టు పను లొనర్ప తప్పుకాదు;  
వలకుపైన చేయు పనులుమాత్రమే తప్పు;  
ఆటపాట పూలతోట బాట.

అటచోటు గీతలన్ని రోపలికుండు.  
నందువల్ల నుండు నాటయందు  
బంతి గీతమీద పడినప్పుడునుకూడ  
అటపాట పూలతోట బాట.

అట నిల్చివేయునట్టి తైమవుట్టలు  
జట్టుకుండు రెండు వెట్టనకును  
లేదు లెక్క బదులు స్లేయర్ల రాకకు  
అటపాట పూలతోట బాట.

అట వస్తువుల అన్ని అవసరాలకు  
సంప్రతించండి!

మెట్రో సోప్ డస్ట్

హైదరాబాదు

బెంగుళూరు

అహ్మదాబాద్

కన్యాకుమారి స్టోరు

మద్రాసు

కొచ్చి మంబరూర్

# చేతి సాకరాట

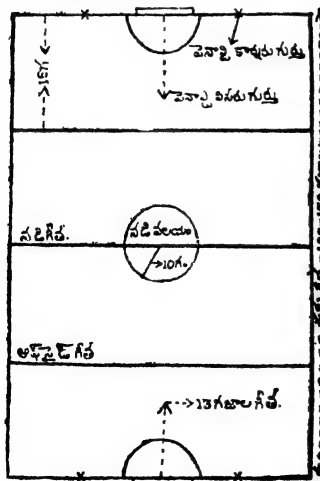
## HAND BALL పోండుబాలు

సాకరాటలో బంతిని పాదాలతో తన్నుదురు పీల్చు బాలాటలో చేతులతో బంతిని పట్టుదురు. ఇదియే ముఖ్యమైన తేడా. తెలంగాణాప్రాంతములో బాలికలు చేతిసాకరాటను ఎక్కువగా ఆడుచున్నారు. ఇతరచోట్లలోకూడా యీ ఆటనాడుట మంచిది. బాలికలు ఉత్సాహముతో ఆటలో పాల్గొందురు. విదేశములలో పురుషులకూడ విశేషముగ ఆడుచున్నారు.

చట్టాలు.

### 1. ఆటచోటు.

చేతి సాకరాట చోటు



← --- గోలగీత - 50-100 గజాలగీత --- →

ఆటచోటు పటమున చూపినట్లుండును. మామూలు పుట్టులు గ్రౌండు సరిపోవును. సాకరుకు వరె గోలపోస్తుండును. ఇతర గీతలలో తేడాలున్నవి. పొడుగు 100 మొదలు 150 గజములు. వెడల్పు 50 మొదలు 100 గజములు. గోలు గీతలమీద గోళ్లుండును. గోలకర్తల నడుమ దూరము 8 గజాలు. సాకరు మాదిరి గోలకర్తలు 8 అడుగుల ఎత్తున నుండును. పైన క్రాఫ్టుబారు. కర్తలమందము నాల్గు అంగుళములలోనున్న చాలు. కొయ్యవి

యైన మంచిది. అంగులర్లతోకూడ చేయించుకొనవచ్చును.

గోలుగీతలకు ముందుగా ఆప్తనైదుగీతలు 18 గజాల దూరమున నుండును. గోలుగీత కేంద్రమునుండి 10 గజాల వ్యాసార్థముతో గీచిన పరియార్థమును గోలువలయ మందును. గోలుగీత కేంద్రమునకు 13 గజములలో పెనాల్టీగుర్తు వుండును. అటచోటును నడిగీత రెండు సమభాగములుగ చేయును. నడి గీత కేంద్రమునుండి 10 గజముల వ్యాసార్థముతో ఒక పరియ మును గీయవలెను. దీనికి నడిపరియమని పేరు.

గోలుగీతయొక్క కేంద్రమునకు ప్రక్కగీతకును నడుమ గోలుకర్తరికు యిరువైపుల పెనాల్టీతోల గుర్తులుండును. ఈ గుర్తులు గోలుగీతలమీద వేయవలెను. వీటిమీదుంచి పెనాల్టీ తోలు విసరవచ్చును. అటచోటు యితర వివరములు పటముతో చూచిన తెలియును.

## 2. అటపద్ధతి.

1. బంతిని మోకాలుక్రిందిభాగముతోతప్ప, యితర శరీరముతో దేనితోనైనను ఆడవచ్చును. చేతితోను, రెండు చేతులతోను పట్టుకోవచ్చును. విసర వచ్చును. తట్ట వచ్చును. తలతో తట్టుట తప్పుకాదు. పిడికిలితో బంతిని కొట్టకూడదు.

2. ఇతరులకు అందివ్వక లేక నేలమీద కొట్టక మూడు అడుగులకు పైగా బంతిని మోసికొని పోరాదు.

3. మూడు సెకండ్లకుపైగా బంతిని తనవద్దనే వుంచుకోరాదు. ఆలోపల బంతిని అందిచ్చుట లేక నేలకుతట్టుట జరుగవలెను.

4. బంతిని ఒకచేతిలోనుంచి మరొక చేతిలోనికి మార్చుకో

వచ్చును. మార్పుకొనుటలో ఆలస్యము జరుగకూడదు. మరియు ప్రయాణము చేయరాదు. బంతిని పైకి విసరి దానినే మరల పట్టుకోరాదు. నేలమీద దొర్లిపోవునట్లు కొట్టరాదు. పాదములను కదల్చరాదు. అడుగువేయుట ఎగురుట కదలినట్లుగును.

5. అటకత్తెను ముందువైపునుండియే యెదుర్కొనవలెను. ఒకరికి మించి ఎదుర్కొనరాదు.

6. ఎదుటివైపు స్లేయరువద్దనున్న బంతిని ఆరచేతితో కట్టవచ్చును. చేతులు చాపకుండ అడ్డము నిలబడవచ్చును. రెండు చేతులతో బంతిని పట్టుకొని లాగరాదు; పిడికిలితో బంతిని కొట్టకూడదు.

శిక్షలు: పైన తెలిపిన తప్పులకు ఎదుటివైపునకు ఫ్రీపాసు — FREE PASS. మామూలు విసరు వచ్చును.

3. అట ప్రారంభము.

1. జట్టుల కెప్టనులు టాను వేసికొందురు. టానుగెల్చిన వైపు గోలును లేక నడిచోటి విసరు (పెంటరు ప్యాసును CENTRE PASS) ను కోరుకొనును.

2. కీర్తాకాలమునకు రెండు భాగములు. ప్రతి ఆర్థ భాగము 20 మొదలు 30 విమిషములు. నడుమ విశ్రాంతి 5 విమిషములు. వృథావ్యయమైన కాలమును, దెబ్బలవలనను ఇతర కారణముల మూలమునను నష్టమైన కాలమునులెక్కించి అంపైరు ఆయా కాలార్థభాగములకు చేర్చును. 13 గజముల పెనాల్టీ విసరునకు మాత్రమే అటకాలము పొడిగించుటకు అంపైరుల కధికారమున్నది.

3. జట్టుకు సాకరాటవలె పడకొందుగురు అటకత్తెలుండురు.

4. నడిచోటి వినరు - సెంటరు ప్యాన్.

1. నడిఅటక తై (CENTRE FORWARD) మాత్రమే నడిచోటి వినరు తీసుకొనును.

2. గోలు జరిగినతర్వాత, గోలు తినినవైపునకు నడి వినరు వచ్చును.

3. అర్థకాల విశ్రామాంతరం, ఆట ప్రారంభములో చేయని జట్టునకు నడిచోటి వినరు లభించును.

4. అంపైరు విజిలూదిన రెండు సెకండ్లలోపల నడిచోటి వినరు జరుగువలెను. ఇతరులచే తాకబడకముందే తానే ఆ బంతిని ఆడుట తప్పదు.

5. నడివినరు జరుగునప్పుడు ప్లేయర్లందరు నడివలయపు గీతకు వెనుపల నుండవలెను. నడిగీతను బంతి దాటువరకు ప్లేయర్లు అందరూ తమవైపు ఆటచోటులో నిలిచి యుండవలయును.

తప్పులు జరిగినచో ఫ్రీప్యాసు ఎదుటిజట్టునకు వచ్చును.

5. గోలు బదుగుట.

1. గోలుకర్తలమధ్య దూరి గోలుగీతను బంతి పూర్తిగా దాటినప్పుడు గోలు జరిగినట్లుగును. ఆటచట్టముల ప్రకారము బంతి యెదుటివైపువారిచే ఎదుర్కొను ప్రదేశమునుండి విసరబడి యుండవలెను.

2. గోలు వలయమునకు సమీపమున బంతిని కలిగి యున్న ప్లేయరు ఏ ఆటంకములులేక బంతిని గోలులోనికి విసర వచ్చును.

9. గోలు వలయములోపల పాదములనుపెట్టి బంతిని గోలులోనికి విసరకూడదు. క్రిందపడినప్పుడుకూడ పాదములు వలయమునకు వెలుపలనే యుండవలెను. బంతి చేతులను వదలిన పిమ్మట వలయములో అడుగుపెట్టిన తప్పుకాదు.

## 6. ఫీల్డరు.

తప్పులకు ఫీల్డరును గోలుకీపరుకు వచ్చును. గోలు కీపరు ఇష్టానుసారము కాపుదల కార్యమును చేసికొనవచ్చును. గోలువైపునకువచ్చు బంతిని మాత్రమే పాదముతో తిన్నవచ్చును. బంతిని పట్టుకొని వలయములో పరుగిడుట తప్పుకాదు. కాని మూడు సెకండ్లలోపల బంతిని వదల్చుకోవలెను. బంతిని పట్టుకొని వెలుయమును దాటిపోరాదు. పాదములు లోనపెట్టి బంతిని విసరివేయవలయును. వలయమునకు వెలుపల గోలుకీపరు మామూలు స్ట్రైకురుమో స్ట్రైకు ఆట నియమములకును, తప్పులకును గురియగును. ఈ తప్పులను గోలుకీపరు కావించినప్పుడు, ఎదుర్కొను జట్టుకు పెనాల్టీకార్నరు వచ్చును.

వెలుపలినుండి గోలు వలయములోనికి గోలుకీపరు బంతిని తెచ్చిన తప్పునకు మార్కొనువారి వైపుకి 13 గజాల విసరు బహూకరింపబడును.

## 7. గోలు వలయము.

గోలుకీపరు మాత్రమే గోలువలయములోనికి ప్రవేశింపవచ్చును. ఇతరులు వలయములోపలికి ప్రవేశించుట తప్పుగును. పడగొట్టబడి నప్పుడును, త్రోయబడినప్పుడును అక్రమముగ



ప్రవేశించినట్లు భావింపబడదు. వలయములోపలి ప్రదేశమును పాదభాగముతో తాకినచో వలయమును చొరబడిన నేరమును చేసినట్లగును.

ఎదుర్కొనునైపువారు చేసిన తప్పునకు కాచుకొనునైపునకు ఫీప్యాసు (FREE PASS) వచ్చును. కాచేనైపు చేసిన తప్పునకు, ఎదుటినైపునకు పెనాల్టీకార్ను రొనగబడును. కావలెనని, వలయములోనికి అడ్డముగా పరుగెత్తిన నేరమునకు 13 గజాల విసరు బహుకరింపబడును.

కాపువలనైపు స్టేషన్లవరును కావలెనని బంతిని వలయములోనికి విసరరాదు. అప్పుడు 1) బంతి గోలుకర్రలమధ్య దూరి పోయినచో గోలు జరిగినట్లుగా భావించబడును. 2) గోలుకీపరు ఆబంతిని పట్టుకొనినచో 13 గజాల విసరు ప్రత్యర్థులకు వేయబడును. 3) గోలుకీపరు ఆ బంతిని తాకనిచో, ఎదుటినైపుకు పెనాల్టీకార్ను వచ్చును.

కాచుకొను స్టేషన్లకు బంతి తగిలి వలయములోనికి వచ్చినపుడు, తప్పుకాదు ఎదుటినైపువారు విసరిన బంతిని ఆపుచేయు ప్రయత్నములో శరీరమును తాకి వలయములో పడినట్టి బంతిని గోలుకీపరు పట్టుకొనుటకూడ తప్పుకాజాలదు. కాని, గోలుకీపరు వలయమునకు వెలుపల ఆడుచున్నపుడు, తానా బంతిని లోనికి తీసికొని రాకూడదు. ఈ తప్పునకు ఎదుటి జట్టునకు 13 గజాలవిసరు లభించును.

రి. ఆఫ్ సైడ్ OFF SIDE

సక్రమ ప్రదేశములలో లేనట్టి నేరము యెఱుఁగొనునైపు

వారికి వర్తించును. అట్లనైదుగీతను దాటినపుడు బంతి తనకు వెనుకనున్నచో ఆ అటక తై తప్పుచేసినట్లుగును. అప్పుడు తాను బంతిని తీసికొని ఆడకూడదు. బంతితో అట్లనైదు గీతను దాటుట తప్పుకాదు. అట్లనైదు ప్రదేశములో నిలబడి వెనుకనుంచి వచ్చి బంతిలను అందుకొనుట తప్పు. తప్పునకు ఫీప్యాసు ఎదుటి వైపునకు వచ్చును.

### 9. మూడు సెకండ్లు.

మూడుసెకండ్లకు పైబడి బంతిని పట్టుకొని యుండరాదు. నేలకు తట్టకుండ పట్టుకొనియుండుట తప్పుగును. అంపైరు విజిలు వేసిన పిమ్మట నడిచోటి వినరును మూడు సెకండ్లలో చేయవలయును. పెనాల్టీ త్రోలను మూడు సెకండ్లలో రావి. సవలెను. లేనిచో ఎదుటిజట్టుకు ఫీప్యాసు వచ్చును.

### 10. అక్రమపు అట అటంకాలు.

అపాయకరమైన అటకు యెవరును దిగకూడదు. అటంకములు కలిగించరాదు చేతులతో త్రోయరాదు. కాళ్లతో తట్టి పడగొట్టరాదు, ఈ తప్పులకు యెదుటి పక్షమునకు ఫీప్యాసు వచ్చును. పెనాల్టీ యేరియాలో కాచుకొను పక్షమునా రీతప్పులను చేసినచో 13 గజాల వినరు ప్రతిపక్షిలకు బహుకరింపబడును.

### 11. అంపైరు విసదుట.

ఇరువురు ప్లేయర్లు బంతిని పట్టుకొనియున్నప్పుడును, ఇరువురచే బంతి వెలుపలకు పంపబడినప్పుడును, అటక తైలకు దెబ్బలు తగిలినప్పుడును, ఇతర కారణములకు అట నిలిపివేసి నప్పుడును,

అంపైరు తప్పు జరిగినచోట నేలకు బంతిని విసరును. అటకత్తె లందరును ఆరుగజముల దూరములో నుందురు. నేలకు తగిలి పైకెగిరినంతవరకు యెవరును బంతిని తాకకూడదు. గోలు వలయమునకు 4 గజములలోపల అంపైరు విసరు జరుగకూడదు.

12. బయటికిపోయిన బంతులు.

1. పక్కగీతలను దాటి బంతి వెలుపలికి పోయినప్పుడు అట నిల్చును. ఎవరినితాకి లేక ఎవరి చర్యలవలన బంతి వెలు పలకు పోయినది రెఫరీ నిర్ణయించును. ఎదుటివైపునకు బంతి విసరువచ్చును. వెలుపలికి వెళ్ళినచోటునుంచి విసరు జరుగును. విసిరే స్లేయరుయొక్క రెండు పాదములు గీతకు వెలుపల నుం డును. తలకు పైనుంచి రెండు చేతులతో బంతిని విసరవలెను. విసరుపూర్తియగువరకు పాదములు నేలకంటుకొని యుండ వలెను. ఇతరులు బంతిని తాకనిదే, తా నా బంతిని ఆడుటకు వీలుకాదు. విసిరే అటకత్తెకు యెట్టి ఆటంకములు జరుగరాదు.

విసిరే స్లేయరు తప్పుచేసినచో, విసరు యెదుటివైపునకు వచ్చును. ఎదుటివైపు స్లేయర్లు తప్పుచేసినచో బంతి మరల విసరబడును.

2. ఎదుర్కొనువారిచే తాకబడిన బంతి గోలుగీతను దాటి వెలుపలకు పోయినప్పుడు, గోలుగీతవరు గోలువలయములో ఎచ్చటినుంచియైన బంతి విసరును. తప్పునకు పెనాల్టీకార్నరు వచ్చును.

3. కాడుకొనువైపు వారికి తగిలి, బంతి గోలుగీతను దాటి పోయినచో యెదుటివైపునకు మూలవిసరు వచ్చును. తప్పునకు యెదుటివారికి ప్రిఫ్రాన్సు.

4. గోలుకర్రలకు తగిలి బంతి అటస్థలములో పడినచో, బంతి అటలో నున్నట్లుగును. అట సాగుచుండును.

### 13. శిక్షలు.

1. ఫ్రీప్యాసులు: తప్పు జరిగినచోయినుంచి ఫ్రీప్యాసు జరుగును. గోలు వలయమునకు అరుగజముల దూరమున ఫ్రీప్యాసు జరుగునప్పుడు, కాపాటకాండ్రు గోలువలయపు గీత చుట్టు నిలుచుండవచ్చును ఎదుర్కొనుచు వీరిమధ్య నిలుచుండరాదు; వినయవారికిని కాపాటకాండ్రకు మధ్య ప్రత్యర్థులుండరాదు. గోలు వలయమునకు 4 గజములనుంచి ఫ్రీప్యాసు తీసికొనకూడదు.

2. కార్నర్ థ్రోలు (CORNER THROWS) పక్కగీత గో. గీతవలె యేర్పడిన మూలనుండి మూలవనకు జరుగును. ఎదుర్కొను ప్లేయర్ వరకైతను మూలవనరును తీసికొనవచ్చును. ఒకచేతితోనైనను, రెండుచేతులతోనైనను బంతిని వినయవచ్చును. కాచుకొను ప్లేయర్ లోని ముందాటకాండ్రులు ఆఫ్ సైడు గీతకు ఆవు నుండి తక్కిన కాపాటకాండ్రు గోలుగీతకు వెనుక నుండుట. కాని గోలు వలయమునకు వెనక నిలబడరాదు. వినయ వేళ్లయరకు 5 గజాలలో ఏ కాపాటకాండ్రుండరాదు. ఎదుర్కొను ప్లేయర్ లోని ముందాటకాండ్రుకూడ ఆఫ్ సైడు గీతకు వెలువల నిల్వవలయును. బంతిని వినయన ఉర్వాత లోనికి రావచ్చును. వినయ జరుగువరకు ప్లేయర్ లందరు పైన తెలిపినట్లు నిల్చుండవలెను.

3. పెనాల్టీ కార్నిరు ఎరరు: గోలుగీత పెనాల్టీయేరియా గీతలు కలియుచోటనుండి తీసుకొనవచ్చును.

4. వలయమునుండి విసరు: గోలుకీపరు వలయములోపల యెచ్చటనుండియైన విసరవచ్చును. ఇష్టానుసారము బంతిని విసరవచ్చును. తన పాదములు మాత్రము వలయములోపల నుండవలెను.

5. 13 గజాల విసరు: పాకర్కు పెనాల్టిక్కును పోలి యుండును. 13 గజాల గీతమీదనుంచి గోలులోకి బంతి విసర బడును. ఇతరులందరు ఆఫ్ నైడు వెనుక నుండును. గోలు కీపరు గోలును కాపుచేయు పనిలోనుండును. బంతిని విసరు నంతవరకు విసిరే స్లేయరు గీతను దాటకూడదు. విసిరే స్లేయరు యొక్క చేతులలోనుంచి బంతి వదలకమునుపే, ఎదుర్కొను వారు లోనికి చొరబడినచో గోలు జరిగినను, మరల విసరు తీసికొ వలెను. గోలు లెక్కకురాదు. కాచుకొనువైపువారు చొచ్చు కొని వచ్చినచో, గోలు జరుగకపోయినచో, బంతిని మరలా విసరబడును. జరిగిన గోలు లెక్కకువచ్చును. గోలయిన తర్వాత మరలా విసరుండదు. పెంటరుతో, ఫీప్యాను, కార్నరు, పెనాల్టీకార్నరు. 13 గజాల విసరులలో నేరుగా గోలు కావచ్చును. 13 గజాల విసరును ఏవైపునకైనను తీసికొన వచ్చును. కార్నరుతోలకు, తక్కిన స్లేయర్లందరు రిగజముల దూరమున నుండవలయును. విసిరే స్లేయరు పరుగిడరాదు. ఎగురరాదు. ఒక పాదమును ముందుకు పెట్టరాదు. ఒక పాద మును మాత్రము పైకెత్తవచ్చును. పాదములు వేరుగా నుంచ వచ్చును. మరొకరాడవిదే తాను విసరిన బంతిని తానే మరల ఆడకూడదు. గోలు కర్రిలకు తిగిలి ముందుకువచ్చే బంతులకు మాత్రము ఈ నియమము వర్తించదు. మూడు నెకండ్లలో బంతిని విసరవలసి యున్నది.

# 14. అంపైరులు.

హాకీకీవలె యిరువురు అంపయిరులుండురు. చెరియొక సగభాగమున తీర్పు లిచ్చుచుండురు. ప్రక్కగీతలనుకూడ చూతురు. అర్థకాలానంతరము అంపైరులు స్థలాలు మారరు.

నిర్ణయమైన కాలమువరకు పోటీని సాగింతురు. టైము కీపరులుగా పనిచేయుదురు. ఆటలో జరిగిన గోళ్ల లెక్కను వ్రాసి యుంతురు. అనుకూల నియమమును పాటించుదురు. తప్పుచేసిన వారికే లాభముకల్గు సమయములలో, అట్టి తప్పుల తోగిసివుత్తురు. ఆటను సాగిపోనిత్తురు. దెబ్బలవలనను, తదితర కారణముల వలనను, ఆట నిలిచినచో ఆచోట అంపైరు బంతిని నేలకు పడవేయును. గోల్ రెఫరీలు, గీతల రెఫరీలు అంపైరులకు సహాయము చేయుటకుగా నియమింపవచ్చును. అంపైరులు చేయు తీర్పులను ప్రశ్నించుటకు వీలుకాదు. అప్పీలులేదు. అపాయ కరముగ ప్రవర్తించు స్లేయర్లను బయటికి పంపివేయుటకు అం పైరులకు అధికారము కలదు.

ఫీల్డర్లు.

ఈ క్రింది పరిస్థితులలో ఫీల్డర్లును యాయబడును;

1. నెంటరు ఫ్యానును చేయుటలో తప్పుజరిగినప్పుడు.
2. బంతి పట్టుకొనుటలోను విసరుటలోను తప్పులయినప్పుడు.
3. అపాయకరమైన ఆటకు, అటంకములకు.
4. ఎదుర్కొనువైపు స్లేయర్లు వలయములో అడుగు పెట్టినప్పుడు.
5. విసరుకొరకు నిలిచిన పిమ్మట మూడు నెకండ్లలో

విసరున్నచో, కాన్నిరులలోను, విసరులలోను, ఇతరులు తాననిదే తానే రెండు సాం అడినప్పుడు.

6. అవనైదు స్థానమున బంతిని తీసికొన్నప్పుడు.

7. 13 గజాల విసరులో గీతను దాటినప్పుడు.

15. పెనాల్టీ కార్పరు.

ఈ పరిస్థితులలో పెనాల్టీ కార్పు దిద్దబడును.

1. కావలెనని కాపాటక తైలు బంతిని తమ గోలువలయములోనికి తన్నినప్పుడు, ఆ బంతి గోలుకీపరుచే తాకబడక నిలిచి యున్నచో.

2. కాపాటక తైలు, తమ గోలువలయములో అడుగు పెట్టినప్పుడు.

3. గోలుకీపరుగాక ఇతర స్ట్రైకుర్లు గోలును కాచుటకై బంతిని తన్నినప్పుడు.

4. బంతిని పడలించుకొనుటలో గోలుకీపరు తప్పుచేసినప్పుడు.

5. గోలువైపునకు రాకుండునట్టి బంతిని గోలుకీపరు తన్నినప్పుడు.

16. 13 గజాల విసరు.

13 గజాల విసరు యీసమయములో బహుకరింపబడును.

1. తన పెనాల్టీ ఏరియాలో కాపాటక తైలు అపాయకరమైన అట నాడినప్పుడు.

2. తనవైపునకు లాభము రావలెనని, తన గోలువలయములోనికి రెండు పాదములను పెట్టి చొరబడినప్పుడు.

3. గోలు వలయములోనికి బంతిని గోలుకీపరు తెచ్చి నప్పుడు.

4. కావలెనని తనవైపు ప్లేయరు గోలువలయములోనికి వినరిన బంతిని గోలుకీపరు తీసికొని ఆడినప్పుడు.

5. గోలుకీపరును మార్పుటలో నేరము జరిగినప్పుడు.

(చేతి పాఠశాలను విదేశములలో ఎక్కడదా ఆడుచున్నాక, చక్కని వ్యాయామము చేయవలెను)

—పంతులు,

# యూ బ రా య్ లిమిటెడ్

## హైదరాబాద్

ఫోను నెంబరు 35464

ఆటవస్తువుల తయారీలో ప్రథములు.  
మొదటితరగతి ఆటవస్తువుల దొరకును.



# కేరం రూల్సు

కేరంక్రీడ పాతికేండ్లనుంచి చాలా పాపులరయింది. ఆఖరి గోపాలం ఆడుతున్నారు. పాఠశాలలలోను క్లబ్బులలోనేకాక దుకాణాలలోకూడా విశేషంగా ఆడుతున్నారు.

## 1. ఆట పరికరాలు.

బోర్డు:- చట్టాల ప్రకారం సరియైన బోర్డును స్పొర్ట్సు కంపెనీలు తయారు చేస్తున్నవి. 30 అంగుళాల చతురంబో బోర్డుంటుంది. ఫ్లైవుడ్ చెక్కతో చేయబడుతుంది. నున్నగా బాగా పాలిషుచేయబడి పైభాగం ఉంటుంది. నాలుగు మూలల్లో నాలుగు పాకెట్టు [జేబులు] వుంటవి. కొయ్యచట్టానికి ఫ్లైవుడ్ చెక్క బిగింపబడుతుంది. గాఢతోను ఖరీదైన చెక్కతోను కేరంబోర్డును కొందరు తయారు చేస్తారు. బిలియర్డు టేబులు కున్నట్లు ఇత్తడి పాకెట్టులు పెట్టుకొంటారు చుట్టూ కొయ్య చట్టం, అంచు ఉంటుంది. ఈపైకి ఉండే కొయ్యయొక్క ఎత్తు 1 అంగుళంనుంచి  $1\frac{1}{4}$  అంగుళంలో ఉంటుంది. సాధారణంగా గట్టి కొయ్యతో లేకు కొయ్యతో చేయబడుతుంది. స్ప్రియికరు ఈ కొయ్యచట్టానికి తగిలి వెనుకకు వస్తుంటుంది. టేబులునుంచి నాలుగు అంగుళాల దూరంలో రోపల చుట్టూ ఒక చతురం గీస్తారు. ఒక అంగుళం దూరంలో రెండు గీతలుంటవి. మూలల అంచులలో చిన్న వలయాలు బోర్డుమధ్య రెండు వలయాలు. పెద్ద వలయంయొక్క వ్యాసం 6 అంగుళాలు. దానిలోపల మరో చిన్న వలయం కేరంకాయ పట్టేటట్లు గీతలను వలయాలను బోర్డు

మీద రంగుతో గీస్తారు. వలయాన్ని గుడి అని అంటారు. పెద్దగుడి చిన్నగుడి అని ఈ నడివలయాలు ఈ చట్టాలలో ఉదహరింపబడుతవి.

కేరంకాయలు:— వీటిని ఇంగ్లీషులో డ్రాప్స్ అంటారు. ఈవిళ్ళు తెలుపు నలుపు రంగులలో వుంటవి. వీటిని కొయ్యతో గుండ్రంగా తయారుచేస్తారు. విళ్ళల వ్యాసం  $1\frac{1}{4}$  అంగుళాలనుంచి  $1\frac{3}{4}$  అంగుళాలలో. మందం  $\frac{1}{4}$  అంగుళానికి తక్కువకాదు. నలుపుని తొమ్మిది, తెలుపుని తొమ్మిది, కాయలు మొత్తం 18 కావాలి. ఒకకాయ ఎరుపు రంగులో వుంటుంది. దీన్ని యెఱ్ఱవిళ్ళ అంటారు.

స్క్రీయికరు:— దీనితో విళ్ళలు కొట్టబడుతవి. ఈ కొట్టే విళ్ళ మందం  $\frac{3}{16}$  నుంచి  $\frac{1}{4}$  అంగుళం. వ్యాసం  $1\frac{1}{2}$  అంగుళాలు. బరువు ఒక తులానికి మించరాదు.

## 2. అటకాండ్రు.

ఇరువురు అడుతారు—సింగల్సు. నలుగురు రెండు జతలుగా కూడ అడుతారు. ఇది డబ్బల్సు. జతల అటలో జతలోని అట కాండు ఎదురెదురు కూరుచుంటారు.

ఈ చట్టాలలో “అటకాడు” అంటే “అటకత్తె” అని కూడా అర్థమవుతుంది.

కేరంకాయలను పేబిలు నడుమ పేరుస్తారు. ఎర్రకాయ మధ్య ఉంటుంది. తెల్లకాయలు వై—ఇంగ్లీషు అక్షరపు ఆకారములో పేర్పబడుతవి.

ని. అటపద్ధతి.

స్ప్రియకరుతో కొట్టిన కాయలు తేబిలు మూలలలోని జేబులలో పడుతవి. గురిగా స్ప్రియకరుతో మధ్యనున్న లేక బోర్డుమిది కాయలను కొట్టుతారు. స్ప్రియకరు బోర్డుచెక్కలకు తగిలి అటూ ఇటూ పోతుంది.

౩. అట అరంభం.

అట ఆరంభానికి ముందు తేబిలును బట్టతో కుక్రూరుస్తారు. పెంచించిపాకుపొడవును తేబిలుమీద చల్లుతారు. తేబిలు పై భాగం నున్నగా వుండేటట్లు చేసుబడుతుంది. తాను గెలపుతో అటను ప్రారంభించే హక్కు ఉస్తుంది. అటను మొదలించేవారు తెల్లకాయలను జేబులలో చెర్చడానికి ప్రయత్నిస్తారు. ప్రయత్నాలు నల్లబిళ్లలను కొడుతారు. రెంజవ రాండులో పడునలో పృథ్వీర్లు తెల్లకాయలను కొడుతారు. ఎర్రబిళ్ల ఎవరికి చేరును.

ఒకరి తర్వాత మరొకరు ఆడుతారు. కుడినుంచి ఎడమకు కొట్టేవరును జరుగుతుంది. కాయను జేబులోనికి కొట్టిన స్లేయరు మరలా ఆడుతాడు.

ని. కొట్టేపద్ధతి.

స్ప్రియకరు రెండు గీతలకు తాకేటట్లు పెట్టుబడుతుంది. చివరి చిన్నవలయంమీద పెడితే వలయం పూర్తిగా స్ప్రియకరుతో మూయబడుతుంది. కొట్టడం వేరిలికానతో జరుగుతుంది. స్ప్రియకరును కొట్టాలి. త్రోయనాడు. గీతనుంచి కదిలినా, చివరి వలయాన్ని వదలినా, స్ప్రియకరు కొట్టబడినట్లుగుతుంది. ప్రమాద

వశాత్తు, స్త్రీయికరు కడిలితే, ప్రత్యర్థికి ఆక్షేపణ లేకపోతే, స్త్రీయికరును మరలా కొట్టడానికి వీలుంది.

బోర్డుమీది బిళ్లలు కదలకుండా నిలబడటంతో "కొట్టు" స్త్రీయికు - పూర్తి అగుతుంది. కొట్టు పూర్తికానిదే మరలా కొట్టడానికి మరొకరు కొట్టడానికి వీలుపడదు.

కొట్టేటప్పుడు స్లేయరుమోచేయి బోర్డుమీదికి రాకూడదు. బోర్డు ప్రక్కలనుకూడ మోచేయి దాటరాదు. ఈ నియమాలను విధిగా పాటించాలి. కాయలను జేబులలోనికి కొట్టేటప్పుడు మోచేయి తప్పు జరిగితే, ప్రత్యర్థి జేబులలోచేరిన బిళ్లలను అన్నింటిని నడివలయంలో పెట్టుతాడు. ఎర్రబిళ్లను కొట్టివుంటే దాన్నికూడా నడిగుడిలో పెట్టుతాడు. స్లేయరుకు కొట్టే అవకాశం పోతుంది. మోచేతి తప్పుకు తర్వాత, అదే అవకాశం ప్రత్యర్థికి వస్తుంది. మోచేతి తప్పుతో జేబుచేసిన కాయలు అన్ని రోపలి వలయంలో పెట్టబడుతవి. ప్రత్యర్థి తన కిష్టమైన విధంగా పెట్టుతాడు. మోచేతి తప్పుతో ప్రత్యర్థియొక్క బిళ్లలను జేబు చేస్తే ఆవిధానం చేసినట్లుగా బావింపబడుతవి. వాటిని బోర్డుమీద పెట్టరు. నియమాలకు విరుద్ధంగా కొట్టితే తప్పు జరిగినట్లుగుతుంది.

6. వరుస తప్పిన అట.

వరుస వంతుతప్పి అడటాన్ని ప్రత్యర్థి కనుక్కుంటే, అడిన ఆట వృథా అగుతుంది. కొట్టిన బిళ్లలనుతీసి నడివలయంలో ప్రత్యర్థి పెట్టుతాడు. ఎర్రబిళ్లనుతీసి చిన్న వలయంలో ఉంచుతాడు. వరుస తప్పినవానికి అదేహక్కు పోతుంది. నడి వలయంలో ఖాళీ లేకపోతే వలయగీతను తాకేటట్లు జేబులనుంచి

తీసిన కాయలను పెట్టుతారు. అటులా అదిన తర్వాత పరున తప్పటం ప్రత్యర్థి కనుక్కుంటే. అట సక్రమంగానే అదినట్లు భావింపబడుతుంది. కొట్టిన బిళ్లలను బయటికి తీయవలసిన పని ఉండదు.

హారపాటున వరుసతప్పి అడటం జరిగినప్పుడే పెన వివరించిన ప్రకారం అట జరుగుతుంది. కావరెనని వరుసతప్పి అదినట్లయితే ప్రత్యర్థి మరలా కొత్త రౌండు అటను అదేట్లు కోరవచ్చును.

## 7. పెనార్చీలు.

కొద్దే స్లేయరు స్ప్రియకరును జేబులోనికి వేస్తే, అతని అట అగుతుంది. అప్పుడు ప్రత్యర్థి అతను కొట్టిన ఒక కాయను తీసి పెద్ద నడివలయంలోపల ఎచ్చటనైనా పెట్టుతాడు.

ఒక దెబ్బలో స్ప్రియకరు, కాయ లేక కాయలు జేబులో పడితే స్ప్రియకరు వేసినందుకు ఒక కాయను, ఎదిన బిళ్లలను అన్నింటినీ వెలుపలికి పరిశ్రాంతి వేస్తాడు. పెనార్చీగా లోనపడిన కాయలు జేబునుంచి తీయబడి, నడివలయంలో వుంచబడుతవి. కాయ లేక కాయలతో స్ప్రియకరు జేబులో పడినప్పుడు మరలా కొద్దే హక్కు స్లేయరుకు వుంటుంది.

ఎర్రబిళ్లను కొట్టినప్పుడు స్ప్రియకరు పాకెట్టులో పడినప్పుడు కూడా పెన వివరించిన పద్ధతి అమలుకు వస్తుంది. అప్పుడు ఎర్రకాయ లోని చిన్న వలయంలో పెట్టబడుతుంది. ఆ స్థలంలో యితర బిళ్లలుంటే సమీపంగా ఎరువుకాయ పెట్టబడుతుంది.

స్ప్రియకరుతో కొట్టేటప్పుడు, బోర్డుమీది బిళ్లను లేక బిళ్లలను కదలించరాదు. కదలించే తప్పునకు అదే హక్కు

పోతుంది. అదేహక్కు తప్పచేసినపుడు లేకపోతే. తరువాత అదే అవకాశం వచ్చినప్పుడు అది పోతుంది.

8. బాబీ బిళ్లలు.

చేసినతప్పునకు శిక్షగా చెల్లించేందుకు పాకెట్టయిన [జేబులో పడిన] బిళ్ల లేకపోతే, ఆ తర్వాత కాయను పడవేయగానే ప్రత్యర్థి తన హక్కును అమలుపరచుకొంటాడు. కొట్టిన కాయను వెంటనే వెలుపలికి తీసి నడి పెద్దవలయంలో పెట్టుతాడు. వెంటనే ఆ పని చేయకపోతే, శిక్షకు అమలు చేయవచ్చుకొనే హక్కు ప్రత్యర్థికి పోతుంది.

ప్రత్యర్థి కాయను త్రయవలసివున్నప్పుడుకూడా ఆప్లేయరు తాను చేసే తప్పులకు శిక్షను స్వీకరించవలసి ఉంటుంది. ప్రత్యర్థి తప్పునడు-తన తప్పునకు-రెండింటికి శిక్షలు అమలు జరిగితీయతవి. ఉభయుల తప్పులకు తప్పు తొలగిపోదు.

9. బోర్డు వదలిన బిళ్లలు.

బోర్డుకు చూట్టూ వుండే అంచులు బిళ్లలను వెలుపలికి పోకుండా ఆపుచేస్తవి కాని కొన్ని సమయాలలో కాయమ్మ, స్త్రీయికరూ బలవంతంగా కొట్టినప్పుడు బోర్డును దాటి బయటికి వడుతవి. అలాంటప్పుడు బయటపడిన బిళ్లలను ప్రత్యర్థి, నడి పెద్దవలయంలో పెట్టుతాడు. ఎర్రది బయటికి పోతే దాన్ని నడి చిన్న గుడిలో వుంచుతాడు. దాంట్లో బాబీ లేకపోతే దానికి నమి పంగా పెట్టుతాడు. స్త్రీయికరు బయటికిపోతే ప్లేయరుకు అదే అవకాశం అంతమగుతుంది. కాని స్త్రీయికరు వెలుపలికి వెళ్లే దానికి ముందుగా తన కాయ ఏదై నా జేబులోనికి పోతే తప అట పాగుతుంది. అంతం..తాడు.

## 10. దొడ్లకాయలు.

అటలో కొన్ని కాయలు దొడ్లి తర్వాత ఆగిపోతవి. నిలిచినచోటనే పృతి ప్లేయరు తనకాయను లేక కాయలను ఆదే చోట సరిగా పెట్టుకోవచ్చును. అలా చేయటంలో ఇతర బిళ్లలను కదిలించితే వాటినికూడా యథాస్థానంలో పెట్టవలసి వుంటుంది.

## 11. దానం.

ఎదిరియొక్క బిళ్లలను తనవాటితో పాటు లేక ప్రత్యేకంగా జేబులలోనికి కొట్టితే దానం చేసినట్లుగుతుంది. ఎదిరిబిళ్లను కొట్టిన తర్వాతకూడ ఆదే పాళ్లు అతలంకాదు.

## 12. స్కోరు వివరాలు.

ముందుగా 29 పాయంట్లు సంపాదించినవాళ్లకు గెలుపు లభిస్తుంది. పృతిరొండుకు పృతిరి జేబులలోనికి చేర్చక నిలిపిన పృతికాయకు ఒక పాయంట్లు వస్తుంది. రెండు పూర్తయ్యేనరికి ఎర్రబిళ్లను ఎవరు లోనికి చేర్చకపోయినట్లయితే, ఎరుపుబిళ్లకు ఎవరికీ పాయంట్లురావు. తన బిళ్లలను పూర్తిచేసే ముందుగా ఎరుపును లోనికి చేర్చితే, అందుకు అధికంగా ఐదు పాయంట్లు వస్తవి. 24 పాయంట్లు వచ్చిన తర్వాత ఎరుపుబిళ్లకు అధికంగా పాయంట్లు రావు.

ఎరుపుబిళ్లను కొట్టనిదే బోర్డు పూర్తికాదనే నియమాన్ని కొన్నిచోట్ల పాటిస్తారు. ఈ నియమాన్నిగూర్చి ముందుగా ఒక నిర్ణయానికి రావటం బాగుంటుంది.

## 13. ఇతర విషయాలు.

ప్లేయర్లు ప్రేక్షకులు నిశ్శబ్దంగా ఉండాలి. మాట్లాడరాదు.

గలభా చేయకూడదు. అటకాండ్రు అదే అటకు ఎలాంటి యిచ్చుం దులు కలుగరాదు. ప్రేక్షకులు కనీసం రెండు గజాల దూరంలో నై నా ఉండాలి. బోర్డుపైకి ఎవరూ వ్రాలి నిలబడరాదు. సల హాలు ఇష్టరాదు. సూచనలు చేయకూడదు. ఎవరును చుట్ట, బీడి, సిగరెట్లను కాల్రాదు. పొగపానం నిషేధించబడింది. మందలింపు తదనంతరించకూడా యీ నియమాలను పాటించని వైయరు పోటీ గెలుపును పోగొట్టుకొంటాడు.

ప్రేక్షకు లెవరైన శబ్దంచేసిన, గలాటా కావించిన, సూచ నలు చేసిన, వారిని అంపైరు మందలిస్తారు. మందలింపుకు తర్వాతకూడా తప్పువేస్తే, అట్టి ప్రేక్షకుని లేక ప్రేక్షకులను వెలుపలికి పంపించవేస్తారు. వెళ్లి పోయేవరకు ఆటను అంపైరు ఆపుతారు.

#### 14. అంపైరు.

ప్రతిపోటీకి ఒక అంపైరు వుంటారు. అంపైరు నియా మకానికి అటకాండ్లు అంగీకరిస్తారు. అలా ఏర్పాటయిన అం పైరు ఆటలోని సకల విషయాలకు తీర్పులిస్తారు. క్రికెట్టు మాదిరి అడిగినప్పుడే అంపైరు తీర్పులిస్తారు.

పోటీని వూర్తిచేయకపోయినా, మానేసినా, బోర్డును తలక్రిందులుచేసినా, చట్టాల ప్రకారం అదక నిరాకరించినా, అం పైరు తీర్పులను పాటించకపోయినా, గెలుపును అంపైరు ఎదిరికి బహుకరిస్తారు. చట్టాలలో తెలుపని విషయాలను గురించి కూడ అంపైరు తీర్పులిస్తారు. జరిగిన సంగతులను గురించి అంపైరు చేసిన తీర్పులనుగూర్చి అప్పీలు లేదు. నియమాలను అమలుపరిచే సందర్భములో జరిగే విర్ణయాలు సక్రమంగా లేక



పోక్త పోటీకమిటికి అప్పీలు చేసుకోవచ్చును. అర్థంకాని విషయాలను అటుకు ముందుగా చర్చించి తెలుసుకోవటం చాలా మంచిది.

15. కేరంరూల్సులో కొన్ని పాఠ్యభేదాలు కలవు.

పోటీలకు పూర్వం వాటిని గురించి ఏకాభిప్రాయానికి రావటం ఎంతైనా మంచిది.

—సురటి.



—ఇందరు వారికలు

## కుందాట

కుందాటను కొన్నిచోట్ల కుంటాట అంటారు. అరవంలో “నాండి ఆట” అంటారు. ఒక కాలను పైకిపెట్టి ఎగురుతూ హద్దులలోని పిల్లలను తరిమి తాకే దొడ్డాట. పిల్లలు పెద్దలు అందఱు పోటీతో ఆడుతుంటారు. కాలేజీ విద్యార్థులకు నేను ప్రతి సంవత్సరం పోటీలు నిర్వహించాను ఈ సంవత్సరం ఆహ్వానితల్లా పోటీలలో కుందాటను చిన్న పిల్లలకు ఎప్పాటు చేశారు. పిల్లలకు పెద్దలకు అందఱికి కుందాటలో పోటీలు జరిపించడం వుంచిది. పోటీ నియమాలను సంగ్రహంగా వివరిస్తాము

పోటీకి రెండు జట్లు. జట్టుకు ఏడుగురు ఆటకొండు. ఆటచోటు వలయాదు. వలయపుగీత వలయానికి చేరదు. కాబట్టి వలయాన్ని త్రొక్కినవారు చెగుతారు. వలయ వ్యాసము 30 అడుగులు. వలయానికి ఒక 5 అడుగుల ద్వారముంటుంది. తాకేవాళ్లు ఈ వలయద్వారంగుండా వలయంలో ప్రవేశిస్తారు. ప్రతిజట్టు 5 నిమిషాలపాటు పరిగెత్తుతుంది. మధ్య మూడు నిమిషాలు విరామం పాయంట్లు సమమై పోటీగెలుపు రేలక పోతే మరలా చెరిరెండు నిమిషాలు పరుగిడుతారు, తాకుతారు. అప్పటికి యెవరికి గెలుపు రాకపోతే, ద్వా అయితే టాసువేసి బొమ్మబొరును పద్ధతిగా నిర్ణయిస్తారు.

ద్వారందగ్గర ఒక ప్రక్కకు తాకేవారు వరుస ప్రకారం నిలుచుంటారు. ఒకరి తర్వాత మరొకరు తాకేవానితో వలయం లోనికి పోతారు. తాకేవాడు ఒంటిపాదంమీద ఎగురుతుంటాడు. పాదాన్ని మార్చరాదు. మార్చితే వెంటనే వాణ్ణి రెఫరీ విజిలూచి

బయటికి పంపిస్తాడు. పైకివంచిన కాలియొక్క పాదం నేలకు తాకకూడదు. చేతిలోనే తాకవలెను. గట్టిగా బాదరాదు. అలావు రాగానే, తాకటం మాని ద్వారంగుండా వెలుపలికి వచ్చేసి, తన జట్టులో నిలబడివున్నవానిని తాకుతాడు. అలా తాకబడినవాడు లోనికి ప్రవేశిస్తాడు. లోనివానిచే తాకబడనిదే, వెలుపలివాడు తాకే పనికి వలయులోనికి పోరాడు.

తాకబడినవారంతా చెంగి వెలుపలికి పోతారు. అందఱు చెంగితే, మరలా వారంతా లోనికి పరుగెత్తడానికి వస్తారు. పాత వాడు తాకేపని మానేస్తాడు. మరొకడు వరుసలోనివాడు తఱిమి తాకడానికి లోనికి పోతాడు. స్లేయర్ల కందటికి నంబర్లు ఇచ్చుట బాగుంటుంది. తాకేవారు వరుసక్రమం ప్రకారం రావాలి.

ఒకడే తాకేపనికి పలుమార్లు రావడానికి వీలులేదు. జట్టు లోని వారంతా తఱిమి తాకడం జరిగిన తర్వాత వరుసక్రమం ప్రకారం మరోసారి తఱిమి తాకడానికి వీలుంది. వరుసను తప్పకుండా రెఫరీ తనిఖీ చేస్తాడు. ఐదు నిమిషాలు పరుగెత్తడం అయినతర్వాత, వారు తాకే కాల్యానికి దిగుతారు. చాలా అలుపుతోకూడిన ఆట కాబట్టి మూడు నిమిషాల విరామం అవసరం.

పిల్లలు విశేషంగా మహా అభిలాషతో ఆడుతుంటారు. నేను పనిచేసిన పాఠశాలలోను కళాశాలలోను కుందాట పోటీలను నిర్వహించాను. ఐర్లులేని క్రీడ కాబట్టి పాఠశాలల పోటీలకు కుందాటను ఏర్పాటుచేయడం మంచిది. గ్రామ సీమలకు చాలా బాగుంటుంది.

—నురటి.

భయములేక, చూచు ప్రజలకు జంకక,  
 ఆటల నియమాల నమలుపరిచి  
 పోదురు తమవూరు పొదుగూరి రెఫరీలు;  
 ఆటపాట పూలతోట బాట.

న్యాయబుద్ధి, తెగువ, కాయపటుత్వము,  
 చుఱుకుతనము కంటిచూపు గల్గి  
 నియమధర్మ మెఱుగు నిపుణులే రెఫరీలు;  
 ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఆటల నియమాల నన్నియు పూర్తిగా  
 నెఱిగిశీరవలయును రెఫరీలు;  
 అనుభవమ్ముపైని అంపైరు రాణించు;  
 ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఆటకల్ప మెఱిగి ఆటకాండ్రో నెఱిగి  
 తీర్పు తీరులోని నేర్పు నెఱిగి  
 ఆటను నడిపించు అంపైరు మొనగాడు;  
 ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఆడు బొకటి ఆట నాడించు బొక్కటి;  
 తీర్పుతీరు వేరు; నేర్పు వేరు  
 ఆట నడగానె అంపైరు కారేడు;  
 ఆటపాట పూలతోట బాట.

తగవరితనమంత సొగనైన పవితాదు  
మెప్పులేని గొప్ప దెప్పుల పని;  
చూచుజనుల మెప్పు సుఖవుగా దొరకునా;  
అటపాట పూలతోట బాట.

విజిలు నోట బెట్ట విదితమా తనశక్తి  
ఒక్క పందెమందె తిక్క కుదురు;  
విజిలుమీద మోజు వీడు నామీదట;  
అటపాట పూలతోట బాట.

అటల నియమమ్ము లద్దమ్ముకానట్టి  
అటకాందె తగవులాడుచుందు  
మధ్యవర్తి తీర్పు మన్నింపకుందురు  
అటపాట పూలతోట బాట.

మధ్యవర్తి తీర్పు మన్నింపబడనిచో  
పందెపాట పాడి భగ్గుమగును;  
అటపాటయొక్క ఆశయమే చెడు;  
అటపాట పూలతోట బాట.

విజిలు వేసి నిల్పు వెంటనే పోటీని  
తప్పు జరిగినపుడు తప్పుకులడ  
విజిలు నూడుచుండు విధికదా రెఫరీడి;  
అటపాట పూలతోట బాట.

విజియ వినినయెడల వినుగుజెందగరాదు  
 ఆటతప్పు జరిగినట్లు లగును;  
 ఆట తప్పు కప్పుడప్పుడే శిక్షలు;  
 ఆటపాట పూలతోట బాట.

తప్పు జరిగెనంచు చెప్పుట సరిగాదు;  
 మధ్యవర్తి వినిన మండిపడును;  
 చెప్పినట్టి తప్పు నొప్పురు రెఫరీలు;  
 ఆటపాట పూలతోట బాట.

తప్పటంచు తఱుచు చెప్పెడి యలవాటు  
 మానుటొప్పు; ఆటలోన జరుగు  
 తప్పుజూచి తీర్పు తగవరియే యిచ్చు;  
 ఆటపాట పూలతోట బాట.

అనవసరము శిక్ష లన్ని నేరాలకు;  
 చిన్నతప్పు కూరకున్న చాలు;  
 సాగిపోవలయును వేగముతో పోటి  
 ఆటపాట పూలతోట బాట.

తనకె మేలు కల్గు తన తప్పు శిక్షింప  
 చెదరగొట్టవేయు నెదిరి యదను  
 కోరిచేయు తప్పు లీరితి లాభించు;  
 ఆటపాట పూలతోట బాట.

నేరమయిన వెంటనే విజిలూదుట  
 మేలుకాదు కొన్నివేళలందు  
 అమలు పరుపవలయు అనుకూల నియమమ్ము;  
 అటపాట పూలతోట బాట.

మొదటి మూడు నిమిషములలోనే ఛోటీని  
 అదిమిపెట్టవలయు నదుపులోన;  
 సాగుచుండు సుఖవుగా గేము తర్వాత;  
 అటపాట పూలతోట బాట.

తన కగపడునట్టి తప్పుల శిక్షించు;  
 కన్నుల పడకుండ కొన్నిపోవు;  
 నలుమొగంబులున్న నలువలా రెఫరీలు;  
 అటపాట పూలతోట బాట.

తప్పు జరుగ తీర్పు తప్పక నీవలె  
 తీర్పు వీలుకాదు తిరిప్పుటకును  
 తీర్పు నమలుపఱచు దిట్టలు రెఫరీలు;  
 అటపాట పూలతోట బాట.

తీర్పు మార్పుజేయు నేర్పవనరమగు  
 తప్పు తీర్పొనఁగు తరుణమందు  
 తప్పుతీర్పు వేగ తిరిప్పనిచో ముప్పు;  
 అటపాట పూలతోట బాట.

అద్భు జెప్పగూడ దంపైరు తీర్పుకు;  
 తీర్పు నమలు పెట్టితీరవలయు  
 రెఫరి చక్కవర్తి క్రీడాస్థలమ్ములో;  
 అటపాట పూలతోట బాట.

వట్టు విడుపు పనులు గిట్టవు రెఫరికి;  
 అటబాట ముక్కునూటి బాట;  
 విజిలు నూడువారు పిటికిపందలు కారు;  
 అటపాట పూలతోట బాట.

విజిలువలన కలుగు విను గాటకాండ్రకు;  
 చూపరులకుకూడ కోపమగును;  
 విజిలులేని అట విశ్వమోహనమురా;  
 అటపాట పూలతోట బాట.

పందెమందు జరుగు సందర్భములగూర్చి  
 తీర్పులిచ్చు హక్కు తీర్పురులది  
 అట తీర్పుపైన అప్పీలు మరి లేదు;  
 అటపాట పూలతోట బాట.

తీర్పురితనమంత తేలిక పనికాదు;  
 మిక్కిలి శ్రమనిచ్చు చిక్కులపని;  
 అధికకత్తియుక్తు డంపైరు కానోపు;  
 అటపాట పూలతోట బాట.



కాపునైపువారు కావించు నేరాల  
వదలివేయవలయు నెదిరి కదను  
దొరకువేళ వీలు తొలగిపోసిరాదు;  
ఆటపాట పూలతోట బాట.

విజిలు నొక్క షణ్ము వేయక నిల్చిన  
వీలు రూలు మేలు తేలగలదు;  
వీలు చెడినయెడల విజి లూద పనిలేదు;  
ఆటపాట పూలతోట బాట.

ఐతి తప్పు పిదప వైరికి చిక్కిన  
పాగునాట తప్పు సమసిపోవు;  
తప్పువల్ల మేలు తవకె రావచ్చువా;  
ఆటపాట పూలతోట బాట.

వీలు నమలుపలువ తేలికపవి కాదు;  
శ్రద్ధబట్టి నేర్పు వృద్ధియగును;  
సాధనమ్ముమీద సమకూరు వీ నేర్పు;  
ఆటపాట పూలతోట బాట.

చేసినట్టి తప్పుకే శిక్ష నీవలె;  
చేయనట్టి తప్పు శిక్షగొనదు;  
వీలు నియమమున్న విజి లూదకూడదు;  
ఆటపాట పూలతోట బాట.

శవ్వకాడు బంతి తగిలిన చేతికి  
 తాకినప్పుడు శవ్వ సాకరాట;  
 చేయవలె నటంచు చేసినదే శవ్వ;  
 ఆటపాట పూలతోట బాట.

వీలురూలు కమలు విరివిగా నేర్పడు;  
 సాకరాటకన్న హాకిలోన  
 రూలు కమలు తీర్పరుల తెల్విపై నుండు;  
 ఆటపాట పూలతోట బాట.





